1989年2月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第2号通刊2号
1989 2月号
350yen

for New TV-Game Generation

マルカツ 勝 P.C エンジン

HOW TO WIN
最後まで完全攻略！
ドラゴンスピリット
ビジランテ

NEW SOFT
注目SLGの全ぼう
ネクタリス
モトローダー
ダンジョン・エクスプローラー

CD・ROM タイムス



No・Ri・Ko
データバンク公開

ビックリマン大事界
天外魔境

おとし玉大作戦
メガドライブ＆スーパーF.C.のゆくえ！
ファミコン
3大ゲームマシン徹底比較



第2弾
創刊記念2弾
特別2大付録
大ワザ完全収録
裏ワザ大全書
89年度版
ゲーム美カレンダー

Enjoy Hudson

近未来ウォーズ・戦術級シミュレーションゲーム

PC Engine

キミの手で月を奪還せよ！



(タイトル画面)さあ、戦闘開始！ガイチ帝国の野望を打ち砕くのはキミだ！

ガイチ帝国の野望

21世紀に入り、人類は枯渇しつつある地下資源を月に求め開発基地を建設した。しかし、開発権利をめぐって武力対立が続発。ついに軍事大国「ガイチ帝国」が各国の月面施設を占領、月における全権を支配するに至った。

この暴挙に対し各国は、地球でのガイチ軍との戦闘に備えるのが精一杯で、月に援軍を送ることはできなかった。月面各地にはガイチ軍の工場が次々と建設され、月面用兵器が大量生産されていた。

さらにガイチ軍は、重軌道要塞M・O・Aの建造を着々と進めていた。この要塞は、地球上の大都市を一撃で消滅させる中性子ビームを搭載していたのだ。



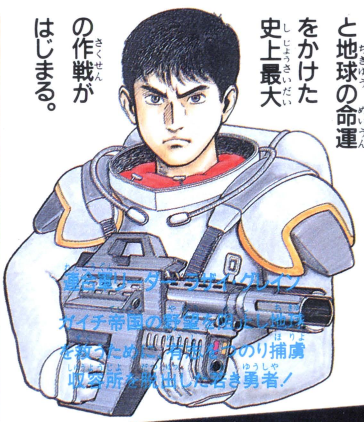
ガイチ帝国総統 モデラー・F・スクラッチ
月面の地下資源を独占し、地球をも支配しようと企む悪の帝王だ！

地球連合軍の反撃

この究極兵器が完成してしまえば、ガイチ軍の地球支配は確実となる。各国にとってM・O・Aの完成を阻止することが急務であった。

そんな時、ガイチ軍の捕虜収容所に捕らえられていた人々がM・O・A発射基地に関する情報を入手していた。どうやらメア・ネクタリス(月面の地名)付近にあるらしい。M・O・A破壊を決意した少年たちは、連合軍を組織し収容所を脱出した。その数わずか百数十名…。

いま、月面の解放と地球の命運をかけた史上最大の作戦がはじまる。



連合軍リーダー ラザイ・グレイン
ガイチ帝国の野望を阻止し地球を救うために、有志をつのり捕虜収容所を脱出した若き勇者！

月面における最新兵器について

連合軍は月面各地に幽閉されている同志を救出しつつ、ガイチ軍兵器工場内の月面用最新兵器を奪い戦う。

この兵器はガイチ帝国が開発したもので、資源、開発時間、操作方法等の問題から、従来地球上で使用していた兵器の改造型となっている。



(マップ画面)移動時は、ゲーム専用機初の本格的なHEX(六角形)を採用。

パッケージのイラスト



NECTARIS

キミの戦術が勝敗を左右する！

- 全23タイプの兵器は、包囲効果、支援効果、EXP(経験値)によって攻撃力が変化する。
- 工場占領によって新しい兵器や兵士が手に入るという、今までにないシステムを採用。
- 敵か味方か、どちらが工場を占領するかで戦局も大きく変わるおもしろさ。

ビギナーもすぐに楽しめる親切設計！

- ゲームの進行と操作がよくわかる「マニュアルモード」。
- 主な使用コマンドは「移動」「攻撃」だけの戦術ゲーム。
- 初めは狭く徐々に広くなる16タイプの戦場。
- パスワードでコンティニューOK。秘密の戦場もあるかも？
- 初めは弱く徐々に強くなる敵国ガイチ軍。
- 兵器の数とタイプも徐々に増えていく。
- 各兵器の特徴を、知りたい時にその場でチェックできる「性能コマンド」。



(戦闘画面)バトルシーンは迫力のアニメーション。他のクリア・イベント画面もハイクオリティCGだ！

1月発売予定
希望小売価格
5,800円

3メガ

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL.03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市南区鰻谷仲之町57番地大阪料理会館ビル5階 TEL.06-251-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・福岡


YOU-ING
MASAYA
メサイヤ
飛翔
優れたゲーム作りに
絶対必要なのは、若い力と遊び心。
そしてそれを支えてくれる、たくさんの友達＝あなたです。
NCS生まれ、You-ing"メサイヤ"は、
今、あなたと共に翔び立ちます。
メサイヤは日本コンピュータシステム株式会社の新しいフラントネームです。
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)

1989 SPRING ON SALE FROM NCS.

'89春発売

PC Engine

時代を超えたハイパー・モーターレース

MOTO ROADER（モトローダー）



近未来　平和な楽園生活に飽きた人類は、原始的な競争心を満たすために、モーターレースに夢中になった。うなるエンジン。とどろく爆音。そのスリルと、スピードに挑戦するレーサー達を、人々はモトローダーと呼んだ。

●PCエンジン初！5人同時プレイレーシングゲーム。●賞金を使ってパーツを交換。パワーアップする車。●コースにしかけられた数々のしかけ。●ド迫力でせまるサウンドとリアルな操作性。

'89年春。NCSがさらに前進。PC-エンジンソフト4作が、一挙に登場。キミの部屋は、想像力でいっぱいになる。



●絶賛発売中！

●2月下旬発売予定

you-ing メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時～18時
MASAYAは日本コンピュータシステム株式会社の新しいブランドネームです。

PC-エンジン全（フル）

がんばれ！ゴルフボーイズ

スーパーリアルな4人プレイ

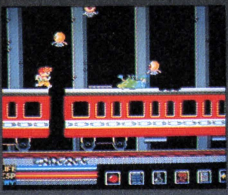


家族4人で同時に楽しめるスーパーリアルなゴルフゲーム。ぼやぼやしてると、オヤジに独占されるゾ。その前に秘かに、ひとりで腕を磨くことをオ・ス・ス・メ。

●最大4人まで遊べるマルチプレイヤー設計。●地形の変化が確認できる超リアルなビジュアル。●マッチ、トーナメント、ストロークと多彩なプレイモード。●コミカルで的確なアドバイス。●バックにながれるさわやかB.G.M.と、仲間の声援でプレイもゴキゲン。

エナジー

ESPアドベンチャー



西暦199X年。大地震で壊滅寸前のネオ東京に、妖魔獣軍団が襲いかかってきた！それに立ち向う正義の超能力集団"討魔隊"。しかし敵の攻撃に苦戦。最強のエスパーだった3人も消息を絶った……。さあ急げ！君の超能力で奴らの侵略を阻止するのだ。

●あきのこない摩訶不思議なアドベンチャーゲーム。●エネルギー充電！エナジーボールで、敵を倒せ。●斬新な攻撃アイテムが、勝利の鍵を握る。●キャラクターとの会話で謎を解き、勝利をねらえ。

改造町人シュビビンマン

痛快アクションゲーム



西暦200X年、宇宙帝国「亜空魔団」の攻撃を受けた地球。その危機を救おうと、豪徳寺博士は魚屋の太助と高校生のキャピ子をむりやりサイボーグ町人シュビビンマンにした。かくして誕生した2人のヒーロー。地球を救えるのは君達だけだ!!

●PCエンジン初、2人同時プレイアクションゲーム。●アーケードゲーム並のリアルなグラフィック。●町の人から情報をキャッチして、全速前進。●ゆかいなキャラクターがいろんな場所で大活躍。



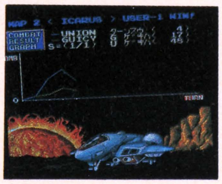
開(スロットル)の日(ひ)は、もうまもなくやってくる。

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

2月号もくじ
（1989年2月1日発行）

表紙イラスト／藤井啓誌
タイトル＆デザイン／高木和雄〔AR＋DA〕

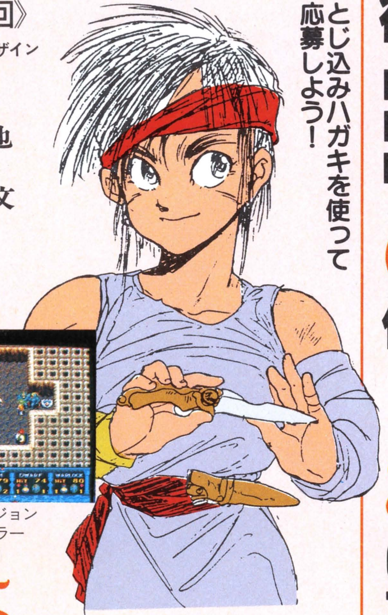
CONTENTS


▲P.10 ネクタリス


▲P.12 ワンダーモモ


▲P.14 ダンジョンエクスプローラー


▲P.26 ビジランテ



とじ込みハガキを使って
応募しよう！



▲P.86 ビックリマン大事界



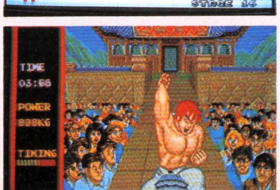




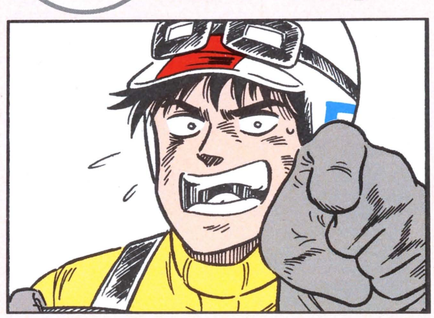
▲P.96 あっぱれ！ ゲートボール



◀P.105 スペースハリアー



◀P.106 ファイティングストリート

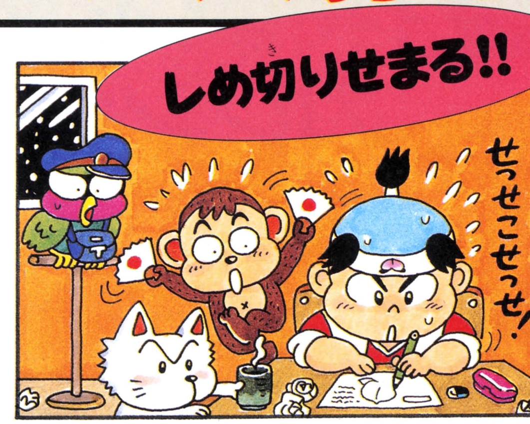


GAME INDEX

勝PCエンジン 創刊記念特別企画 さくまあきらの弟子をめざせ!!

P-TYPEアイデア大募集

『P-TYPE』。創刊号を読んでくれたキミは、もうこの名前を知ってるよね。『桃伝』、『桃鉄』の作者、さくまあきらさんが、桃太郎シリーズ第3弾？　として現在構想中のシューティングゲームなんだ。桃太郎版『R-TYPE』ってところかな？　で、そのさくまさんが、㊗PCエンジン創刊記念ってことで、キミたちからアイデアを募集しているぞ。さくまあきらの弟子をめざせ。



さくまさんは、こんなアイデアを待っている!!

とにかく、桃太郎シリーズらしい、バカバカしいアクションゲームに、というのがさくまさんの第1希望。

とくに大切なのは、キャラクターの動きのコミカルさ。例として、“鈴木大地のバサロ泳法で向かってくる鬼”なんていうのを挙げてくれた。

それから、桃太郎、イヌ、サル、キジの動きと役目。武器やアイテム。無敵になったり、完全装備になる、といったムシのいいアイテムも大歓迎。ただし、それなりに楽しい、説得力のあるアイテムでなければならない。

このほか、ストーリー設定やマップ、画面構成など、『P-TYPE(ちなみにピーチボーイ＝桃太郎タイプの略)』の名にふさわしいゲームのアイデアならなんでもOK。

最優秀賞者には豪華賞品(CDロムだぜ)、さくまあきらの弟子の称号が与えられるほか、ゲーム完成時（対応機種、発売日等は未定だが）には、エンディングクレジットに名前が出るというオマケつき。いますぐ応募しよう!!

応募のきまり

アイデアを思いついたキミは、文章かイラストにして、ハガキか封書で下のあて先に送ってほしい。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずにね。もちろん、1人何通でもOKだ。

〈あて先〉〒102 千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F『㊗PCエンジン編集部、P-TYPEアイデア係』

〈しめ切〉1989年1月20日（消印有効）

〈発表〉㊗PCエンジン4月号(2/28発売) ㊗ファミコン4号（2/24発売）両誌誌上。

〈賞品〉

■最優秀賞（1名）PCエンジン＋CDロムセット、さくまあきらの弟子の称号、エンディングクレジットに名前が入る。

■優秀賞（5名）PCエンジン、さくまあきらの弟子見習いの称号。

■努力賞（10名）PCエンジン用ジョイスティック。

■参加賞（100名）㊗PCエンジン特製テレホンカード。

※しめ切りまであとわずか。冬休み中に楽しいアイデアを考えて、気楽にドンドン応募してきてね!!

ちょっと紹介オモシロアイデア

編集部に毎日届けられる、山のようなアイデアの中から、オモシロいものをいくつか紹介しよう。

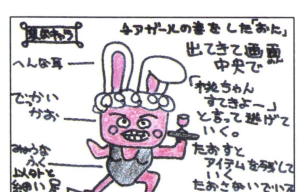
まず、桃太郎のアイデアで、桃バリア。敵の攻撃がキツいところで桃ボタンを押すと、桃がパカッと割れて飛んで来る。中に入ると桃太郎は無敵になれる（青森県・秋元清樹)。包丁持ったおばあさんには通用しなかったりしたら、おもしろいね。

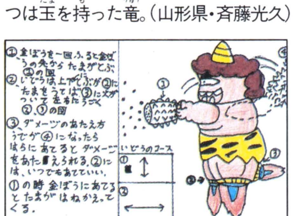
つづいて、どこからともなくあらわれて、いきなり体操のフィニッシュのポーズをする鬼（福岡県・柳原通治)。なんかオカシイね。

こんな感じで気楽に考えてね。



⬆各面のボスが宝を持っている。こいつは玉を持った竜。(山形県・斉藤光久)


⬆ヘンなキャラ。倒さないと桃太郎のパワー回復だって。(秋田県・渡辺邦仁)


⬆金棒を振って弾を出しながら攻撃してくる鬼。(北海道・藤谷壮吉)



⬆鬼とヘビとどう関係があるかは別として、オモシロい。(富山県・山崎雅宏)

NEWSoft TIMES

ニューソフトタイムス

お正月と言えば、お年玉。お年玉をもらえればソフトが買える。この公式を思いつつ、新作情報をチェック。お年玉は自粛にならないといいね。

INDEX

NEWSoft プレゼント

JANUARY 1989	
1 日	
2 月	
3 火	
4 水	
5 木	
6 金	
7 土	
8 日	
9 月	
10 火	
11 水	
12 木	
13 金	
14 土	ビジランテ発売日
15 日	成人の日
16 月	
17 火	
18 水	
19 木	
20 金	
21 土	
22 日	
23 月	
24 火	
25 水	
26 木	
27 金	ソンソンII発売日
28 土	
29 日	
30 月	㊙PCエンジン 3月号発売日
31 火	

5名 ビジランテ

アイレム/1月14日発売/¥6,300



N.Y.を舞台に、カンフーキッド・ビジランテが極悪ローグス団に挑むアクションゲームだ。得意の攻撃はヌンチャク。もちろんパンチ・キックもメチャすごい。ブルース・リー顔まけのアクションで強力なボスを倒せ。

今号P.26

5名 ソンソンII

NECアベニュー/1月27日発売/¥5,400

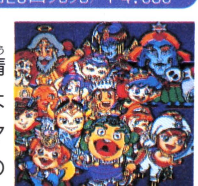


アーケード版で大好評だった『ソンソン』が、アクションゲームになってPCエンジンに登場だ。マップは複雑、しかも、いやーな敵がゾロゾロ出てくるシビアなゲーム。三蔵を助けるため、如意棒片手に暴れちゃおう。

今号P.30

5名 ビックリマン大事界

ハドソン/12月23日発売/¥4,980



ゲームというよりも、パスワードで知りたい情報を引き出せる事典のようなものだ。ビックリマンに登場した499種類のキャラクターと、ビックリマンの世界におこった事件を、アニメーション処理で見せてくれるぞ。

今号P.86

5名 ネクタリス

ハドソン/2月9日発売/価格未定



21世紀の月面を舞台に、最新宇宙兵器による激しいバトルが展開する、シミュレーションゲーム。戦闘機や重戦車など、独特な最新兵器を使って、ガイチ帝国のもつ、最終兵器"M・A"の発射基地を破壊するのだ。

今号P.10

記号の見方

●画面は開発中のものです。

ACT	アクション	SLG	シミュレーション
RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
A・RPG	アクションロールプレイング	PZG	パズルゲーム
AVG	アドベンチャー	ETC	その他
STG	シューティング		

プレゼントの応募方法

毎月、発売されるソフトをドンドンプレゼントしちゃいます。1月は、4つのソフト（上記）に決定。今月号に付いているハガキのアンケートの答えをシコシコたーんと書き込んで、自分の欲しいソフト名を書いて送ってネ。しめ切りは、1月29日（当日消印有効）。発表は、2月28日発売の4月号でね。

SLG

地球を悪の帝国の手から守れ!

ネクタリス

■ハドソン/2月9日発売・価格未定

最終兵器M・O・Aの完成を阻止せよ! 月面を舞台にくりひろげられる、本格ウォーシミュレーションの登場だ。



ストーリー 地球の支配をもくろむガイチ帝国との戦いがいま始まる。

21世紀。地球上の資源はほとんど底をつき、人類は月に資源を求めるようになった。月面の開発は急ピッチで進行したが、それに伴い、資源採掘の権利をめぐる、各国の対立が絶えなかった。

2089年4月6日、軍事大国として名高いガイチ帝国は、月へ軍隊を送りこみ、ほぼ全土を占領してしまった。月面には次つぎと軍需工場が建設され、兵器が大量生産されていった。さらに、メア・ネクタリスの基地では、重軌道要塞M・O・A(モア)の建造が進められていた。もしモアが完成し、ガイチ帝国が地球侵攻を開始すれば、エネルギー供給の断たれた地球に勝ち目はなかった。

これを知ったガイチ軍の収容所に捕らわれていた人びとは、モア破壊を決意し、連合軍を結成して、収容所を脱出した。月と地球のために、なんとしてもモアの完成を阻止するのだ!



⬅ガイチ帝国は、その軍事力にものをいわせ、月面全土を支配、地球侵攻をもくろんでいた。

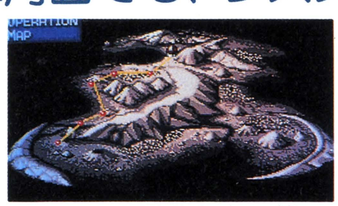


➡収容所に捕らえられていた人びとは、連合軍を結成、ガイチ帝国の切り札、モア破壊のために立ちあがった。

システム 舞台は月面でも、システムはオーソドックスなSLGだ。

ネクタリスをめざせ!

最終目的地、メア・ネクタリスへの道のりは、いくつかのステージに分けられていて、ネクタリスにたどりつくためには、ステージをひとつずつ勝ち進んでいかなければならない。ステージクリア型のSLGというわけだ。バックアップ機能はないけれど、ステージ名がパスワードになっているので、メモしておけば途中のステージからゲームを再開できる。マップの大きさは手ごろ、兵力は固定(生産はできない)だから、戦いがズルズル長引くことがないので、気軽に楽しめるぞ。



⬆全体マップ。ネクタリスに向けて進め!



⬆ステージマップは1〜4画面程度だ。

迫力の戦闘シーン

このゲームの見どころのひとつ、迫力満点のアニメーションによる戦闘シーン。このアニメーションのおかげで、ゲームはグッと盛り上がる。しかし、かんじんなのはアニメよりも、その下にあるデータ画面だ。両軍の地形効果や、支援効果などにつねに気を配るようにしよう。また、残機数の横にある星の数は、戦闘経験のランクを表している。戦闘した回数が多いほど星が増えるのだが、この星の数が多いほうが、戦ったときに有利になるのだ。



⬅戦車の戦いは迫力満点。



⬅航空戦力は圧倒的な力をもつ。

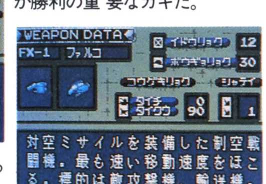
21世紀の月を駆けめぐるバトルマシン

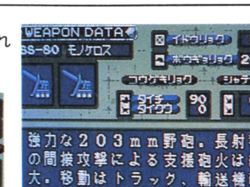
このゲームには、戦車、自走砲など、あわせて23種のメカが登場する。21世紀のメカということもあり、デザインなどは奇抜なものが少なくないが、兵器としての機能という点については、従来のウォーシミュレーションと変わりないので、すんなりとゲームになじめるはず。「性能」コマンドを使えば、各メカの機能をチェックできるぞ。



⬆歩兵は、パワードスーツによって強化されている。

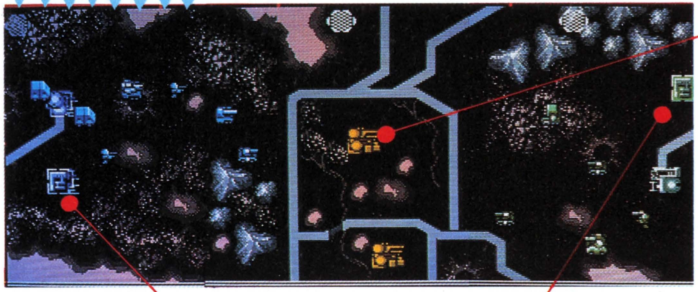
⬇航空兵力をいかに使うか。これが勝利の重要なカギだ。





⬆いちど設置したら動かせない野砲。とてつもない破壊力をもつ。

マップ 中立工場を占領して、兵力を増強し、敵部隊を全滅させろ!



味方の収容所

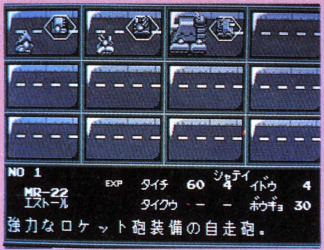
味方の拠点。ここに敵の歩兵が侵入してしまうと、どれだけたくさん味方ユニットが残っていても負けになるので、かならず1部隊、留守番をおいておいたほうがいいようだ。

敵の収容所

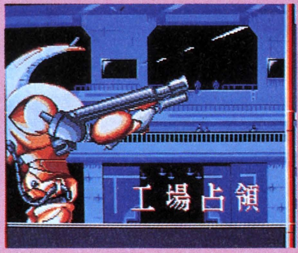
ガイチ帝国に逆らったために捕らえられた人びとがここに収容されている。ここに味方の歩兵を侵入させれば、敵を全滅させなくてもこちらの勝ちになる。そう簡単にはたどりつけないぞ。

工場

黄色の工場はどちらの軍にも属さない中立工場だ。ここに歩兵を送りこむと、その工場を占領することができ、工場内の兵器を自軍のものとして使えるようになる。このゲームは、ユニットを生産できないので、戦力の増強は工場の占領によって行うしかない。つまり、中立工場をいくつ占領できるかが、勝敗のカギを握っているのだ。また、より強力な兵器を手に入れたほうが有利なので、2つ以上工場がある場合は、内容が充実しているほうの工場を占領しよう。



⬆工場にカーソルをあわせて、中を調べる。



⬆占領すれば自由に工場を使えるぞ。

コマンド ややこしいコマンドはいっさいなし。とってもシンプル。

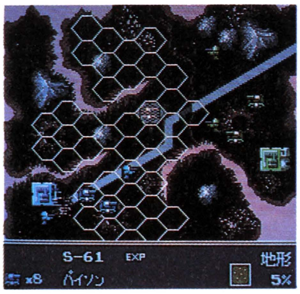


⬆画面右にコマンドが表示される。

移動

移動させたいユニットにカーソルをあわせ、「移動」を選択すると、移動できる範囲がヘクスで示される。移動したい場所にカーソルを動かし、ボタンを押せば移動が完了する。移動先が敵ユニットと隣接しているなら、「攻撃」することもできるぞ。地形効果による守りを考えて移動することが大切だ。

⬇ヘクスが表示されている範囲内なら、どこへでも移動できる。



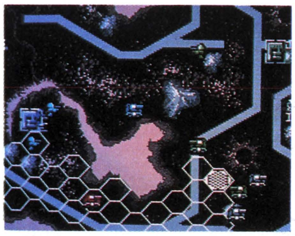


⬆移動後、攻撃することもできる。地形効果の有利不利を考えて移動するようにしよう。

攻撃

移動終了時、あるいは移動せずに、隣接する敵ユニットに攻撃をしかけることができる。また、自走砲や野砲などの間接攻撃専用ユニットは、射程内(隣接ヘクスは除く)の敵を攻撃できるんだ。

ここで注意してほしいのは、ユニットの力の差がそのまま戦闘結果にあらわれるわけではないということ。地形効果によって防御力をアップさせたり、2〜3台のユニットで敵を囲んで攻撃(包囲効果が得られるので有利)したりすることで、ユニットのもつ力以上の働きをさせることも可能なのだ。



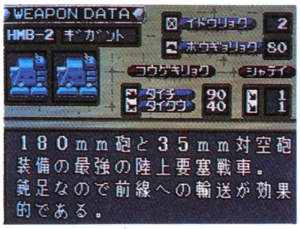
⬆敵をとり囲むようにすると有利だぞ。



⬆包囲効果、支援効果などを利用しよう。

性能

敵、味方のユニットを問わず、カーソルをあわせたユニットの性能を調べることができる。その兵器の装備や攻撃能力などが解説入りでくわしくわかるようになっているんだ。新しいユニットを見かけたら、まず性能を調べるようにしよう。



⬆いつでも性能を見ることができる。

終了

自軍ターンを終了し、相手に順番をまわすためのコマンド。やり残しがあるうちに選ばないように。なお、「もーやめた!」というときは、RUNボタンを押し、「降伏」を選択するといいだろう。

Writer's Note

ゲーム内にマニュアルが組みこまれていることをはじめとして、プレイヤー思いに作られているところがとても気にいっている。ちょっとしたミスが原因で負けちゃったりするので、ボケーッとしながらプレイできないぞ。各シナリオが短時間でかたづくのもありがたい。　(ビショップ小峰)

ACT

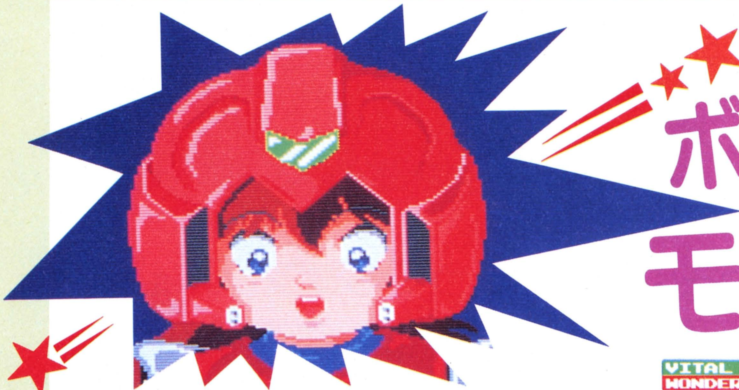
特撮アイドル+アクション!?

ワンダーモモ

■ナムコ／3月下旬発売予定／価格未定

「がんばりま～す」と、一生懸命悪をけちらす、『ワンダーモモ』のPCエンジン移植が決定したのだ！







ボクらのスター モモちゃんが再びデビュー♥

戦えモモちゃん

ちょっと前まで、ゲームセンターの片隅の「ナムコシアター」で毎日繰り広げられていたアトラクション、『ワンダーモモ』。みんなの熱い要望に答えて、PCエンジンでの上演が決定！　われらがニューヒロイン「モモ」ちゃんの勇姿が、もうすぐキミだけのものになるのだ。悪の組織を相手に1人で戦うモモちゃんを、キミも応援してあげてね。



⬆パワーアップすると、ビームが撃てるようになるんだ。

⬇女戦士アマゾーナに飛び蹴りを決めた！　でも、女の子の顔を蹴るなんて……。



ワンダーモモにへんしん♥

モモちゃんは、どこにでもいるような、ふつうの女の子。でも本当は悪と戦う正義の味方。悪の手先が出現すると、たとえふだん着のままだって、えい！　や～！　と戦うんだ。それに、戦いの最中に出現する「つむじ風」の中に入ると、スーパーアイドル「ワンダーモモ」に変身するぞ。武器は……ほら、新体操で使う「輪っか」、だっけ。それを敵に向かって投げつけるんだ。また、パワーアップカプセルを取ると、少しの間だけ、弾を撃つことができるようにもなるぞ。

えいっ！　へんし～ん　やった～！



⬆足を振り上げハイキック！　意外にダイタンなんだよね。モモちゃんは。でも、ふだん着じゃあ、敵の攻撃が痛そうなんだ。



⬆そこで、ときたま舞台を横切っていく、つむじ風に身を任せ、クルクルクル！「へんし～ん！」の一声を忘れずにね。



⬆ワンダーモモに変身だ！　モモちゃんの顔がヘルメットで隠されちゃうのは残念だけど、大事なお顔を守るため。仕方がないよね。

にっくきボスはボコボコにしちゃうんだからぁ♥



われらがヒロイン、モモちゃんを襲うのは、ワルデモン軍団の怪人たち。ぞろぞろ出現して一撃で倒される、なんとなく背中に哀愁の文字を背負ったザコ、戦闘員「モドキ」。巨大なハサミでモモの足を執拗に攻撃する巨人「クラブフェンサー」。ピョンピョン飛び跳ねて、モモを苦しめる「アクロボール」。そして、旋風脚の使い手で、とっても騒がしい「シャモアン」などなど、とてもユニークな敵ばかり。でも、みんなそのワリに、なかなかの強さ。というか、インケンな攻撃を仕掛けてくるんだ。ぼやぼやしてるとモモちゃん、怪人にイジメられて泣いちゃうぞ！





舞台狭しとモモは戦うのだ♥

画面は、客席から見た舞台そのまま。舞台の下をウロチョロして、スキをみてフラッシュをたくフォーカス小僧。舞台はしの攻防など、場所の特徴をフルに使った憎い演出がうれしいね。また、それぞれの章は、幕に分けられていて、それぞれの幕は、ボスを倒すとクリアだ。

最後にうれいしいお知らせ。PCエンジンのモモちゃんは、幕間の休憩タイムに、ちょっとだけ私生活を見せてくれるぞ。





⬆幕の間には、こんなシーンも待ってるよ！



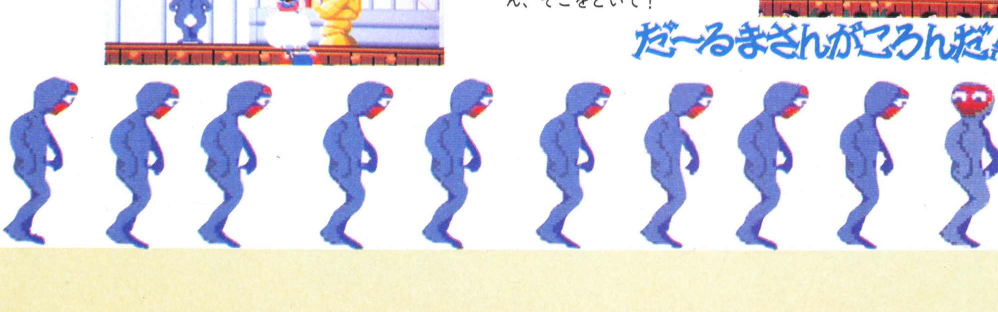
⬅⬇舞台の下からモモちゃんを狙う、フォーカス小僧。



⬆ジャンプしながら、ダブルキック！　あ～ん、モドキさん、そこをどいて！

⬇敵のダブル攻撃なんて気にしない。得意のハイキックで、えい！　ってやっつけちゃえ！





Writer's Note

アーケード版にハマっていた友人のプレイを見ていて思った。「難しそうだなぁ」。どちらかというと、マニア向けなのでは。もちろんPCエンジン版がどうなるかは、わからないが……。

アーケード版のような合成音声が入るかどうかはまだわからないが、ぜヒモモちゃんの声は聞きたいね。(マッピー)

A.RPG

1人でも5人でも大興奮の正統派A・RPG

ダンジョンエクスプローラー



■ハドソン／2月24日発売／¥5,800

魔物たちに支配された世界に降り立つ勇者たちが、14のシナリオを巡る。今回は、シナリオ5までを紹介しよう。

シナリオ1 レイスの洞くつに潜むブラックスタールを倒せ



➡王の部下、チャンダーが地下1階に。なぜこんなところに!?



⬅アルデ城から南に進むと、レイスの洞くつの入口がある。

ゲームはコーネリア王国のアルデ城からスタートする。ここから南に進むと、すぐにシナリオ1のレイスの洞くつがある。いよいよ冒険の始まりだ。途中にあるアイテムを拾いながら、地下へと降りる階段を探せ。洞くつは地下5階まで続いており、最下層には、シナリオ1のボスが潜んでいるぞ。

ブラックスタール出現

シナリオ1のボスはブラックスタール。ヒット&アウェイで攻撃しよう。ブラックスタールを倒すと、クリスタルと階段が現れるぞ。クリスタルを取り能力をパワーアップして、シナリオ2に続く階段をあがろう。次はミーバ村だ。



⬆中央にいるのがブラックスタールだ！



〜迷宮を進むコツは〜

迷宮には魔物を吐き出す穴がいっぱいある。この穴を攻撃し、確実に先をめざすのが、迷宮を進むコツだ。足が速くなったら、気にしないで逃げ切ることもできるけどね。



⬅2つある穴のひとつでも叩けば…。

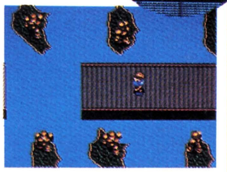


➡先を進むのもだいぶラクになる。

シナリオ5 ウォーターキャッスル



アルデ城の西にあるのが、湖上の城・ウォーターキャッスルだ。内部の2階、3階は進みたい方向の逆に引きよせられる異常重力のフロアだ。4階のボス・キラータイガーを倒せ。



⬆この先にウォーターキャッスルがある。

シナリオ2 ミーバの村

ミーバの村の洞くつはシナリオ1の洞くつと比べ、はるかに広く、さまざまなワナがしかけられている。ボスはアメイラだ。



⬅村の人々の話を聞くのも忘れないように。



➡アメイラは2体いる。1体ずつやっつけていけ。

シナリオ3 バラン城

ボスキャラ・ローズマリーが、バラン城の王女・アイフィル王女を閉じこめている。魔物に侵略されたバラン城に挑め。



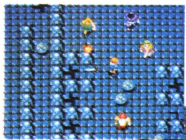
⬅かつては美の城であったバラン城も今は…。



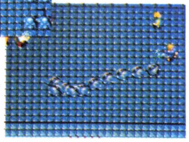
➡こいつがローズマリー。攻撃がきつい。

シナリオ4 ノスタルジア

ころがってくる岩が、勇者たちを襲う洞くつ。地下7階にはボスのムカデロンがいる。セツを倒すと再びアルデ城に戻ることになる。



⬅ごろごろと岩がころがってくる洞くつだ。



➡ボスキャラ・ムカデロン出現。頭部をねらえ！

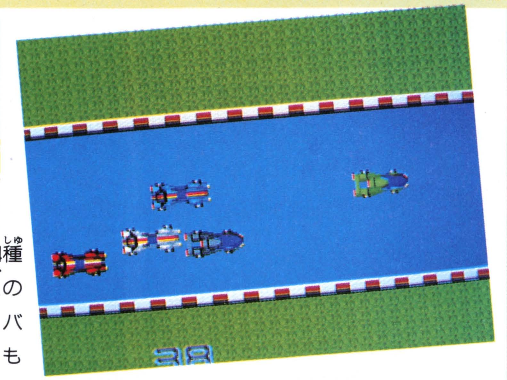
Writer's Note

やっぱり、1人よりも5人でやるほうが楽しいね。友だちに戦わせといて、自分がラクする方法もあるけど、協力的に戦ってないとイザというときに助けてくれなくなるよ。各キャラクターの個性を考えて、それぞれの役割り通りの行動をすれば、なおいっそう楽しめるだろう。（ふぁんきい岡本）

モトローダー

■NCS／2月下旬発売予定／価格未定





キミのマシンをランクUP！ 8つのサーキットに挑戦

サーキットを真上からとらえたレーシングゲームは、PCでは初めてお目にかかるタイプだ。ストレートやS字、ヘアピンなど多彩なレイアウトのコースに合わせ、画面は多方向にスクロールする。アクセルワークとステアリングで、チェッカーフラッグをくぐりぬけろ。レースの後は順位に応じた賞金を獲得する。その金で、キミのマシンをパワーアップさせるパーツを購入。エンジン・タイヤ・ボディなど7項目34種類のパーツを効率よく買っていかないと、次のレースでいい結果は残せない。ニトロやボンバーなどのスペシャルアイテムを搭載することもできるぞ。こうして次々にレースにエントリーし、8つのサーキットにチャレンジ。ポイント王をめざそう。5人までの友だちと同じサーキットでドライビングテクを競うことだってできる。

パーツを買ってマシンをパワーアップ

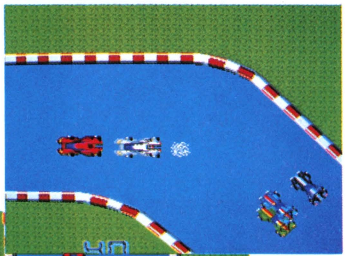


➡ボディやターボなど、7種のパーツを所持金に応じて買い替える。

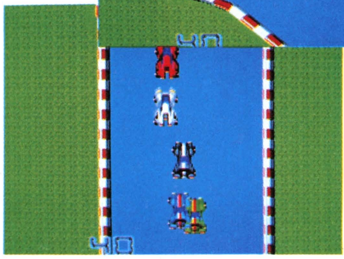


⬅スペシャルアイテムの項目には、オモシロそうなアイテムがずらり。

シグナルブルー！ レース開始だ

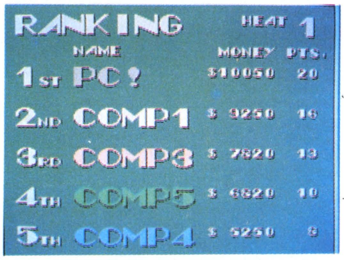


➡コーナリングテクを駆使しなくては、トップに立てない。



⬅直線では、エンジン、ターボ、タイヤなどの性能で勝負が決まる。

上位入賞を目指し、賞金をかせごう



➡第1レースをトップで通過！ 賞金がたんまり入ったから、性能のいいパーツを買えそうだ。

グランプリカップは誰の手に!?



⬅8つのサーキットを走り終えた。コンピュータ4機との戦いは、惜しくも2位という結果であった。

改造町人シュビビンマン

■NCS／3月発売予定／価格未定

改造町人が町をかけ抜ける

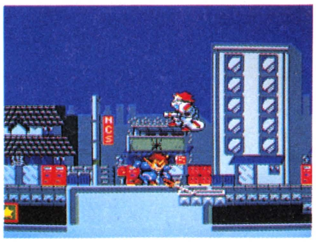
悪の宇宙帝国"悪空魔団"が、隕石に乗って地球にやって来た。とてつもない攻撃力を持つ宇宙人たちの前に、地球は滅亡寸前。この悪空魔団を倒すべく造られたサイボーグが、「シュビビンマン」である。サイボーグ化された魚屋の青年・太助と女子高生・キャピ子は、町内を巡り、アクションステージに潜む敵に挑め。町の人々を救出し情報に耳を傾けろ。さらに強力なサイボーグと化し、敵の本拠地である要塞へ爆進せよ。コミカルタッチのACTゲームで、リアルな動作・パワーアップアイテムなど内容も充実。2人同時プレイも可能で、強力攻撃により最大破壊力のビームを撃つこともできるぞ。

魚屋の青年 太助　女子高生 キャピ子



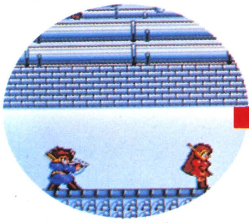


⬇マップ画面では、町の人から情報やアイテムをもらえる。

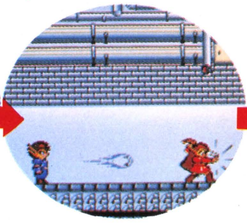


⬆さすがPC！ 美しい画面とスムーズなアクションなのだ。

これがシュビビーム協力攻撃だ！

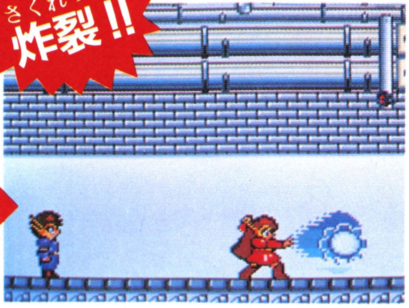


⬆⑪ボタンを押し続け、シュビビーム発射準備だ。



⬆前にいるキャピ子に向け発射。キャピ子も構える。

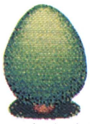
炸裂!!



⬆太助のシュビビームを増幅し、キャピ子が最大破壊力を持つ強力シュビビームを発射する!!

ウイニング・ショット

■データイースト/2月24日発売/¥5,500



パパもママも友だちも、みんなでワイワイ、ゴルフしよう

なんといっても、4人でいっしょにプレイできるってのがうれしいよね。選択できる6名のキャラも個性豊かだし。

クラブ、ボールに対する打点、方向、強弱、この4つを決めてショットという簡単設計。でも、フック、スライス、トップスピン、バックスピンも自由に打ち分けられるなど、奥の深いゴルフゲームになっている。ハデなアクションはないスポーツだけど、ボールの飛び具合、池ポチャ、木にひっかかるなど、各シーンごとに実際のゴルフを思いおこさせる。グラフィックのほうも見事な完成度だ。

マッチプレイ、ストロークプレイ、トーナメントと3種のモードが楽しめる。スーパーショットをぶちかませ。

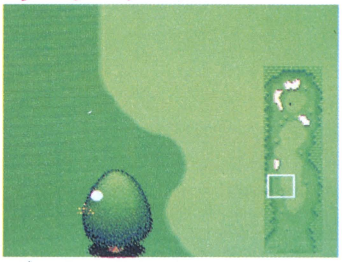


⬅絶妙なパッティングもウデしだい。



⬆池ポチャ、水ぎわがはえる。

ザッザッ



⬆木の葉をかすめる。葉がちぎれ飛ぶ。こんな細かいところまで、リアルに再現してくれる。

画面の見方



1 ホールNo.パー、残りヤード数、トータルスコアなどのデータ表示部。

2 クラブ選択。残りヤード数、ボールの状態を考えて選ぶ。

3 ボールに対する打点を決める。フックやバックスピンなどをかけたいときに調節する。

4 風速、風向が表示されている。見落とすとボールが風に乗って流されるぞ。

5 ボールを打つ方向を決める。360度回転させることができる。

6 ボールを打つ強弱を決める。100%で入力すると、通常より10〜20%飛距離が伸びる。

7 コース全体を示す縮小図。これを見て、ボールを落とす場所を決める。

メンバーは6人いるのだ！

この6人のメンバーから、キミの好みの選手を選ぶ。各選手に設定されているポイントは、どれかを減らして他を増やしたりすることもできる。

おあき



スピンのかかり具合は6人中トップ。パワーが弱いけど、正確さでカバーだ。

くらもち



ボールコントロールは上手ではないが、スピンとパワーでピンによせる。

なかじま



パッティング能力はNo.1。他の能力も充実している。もう少しパワーがあれば…。

J.おさき



飛ばし屋。他の選手の球など、かるくオーバードライブしてしまう。

ありゃこ



コントロール能力はピカ1。パワーに欠けるが、アイアンで刻んでパーセーブ。

きゃっしゅ



総合的に他選手には劣るが、フルパワーを発揮させれば、ロングドライブも夢じゃない。

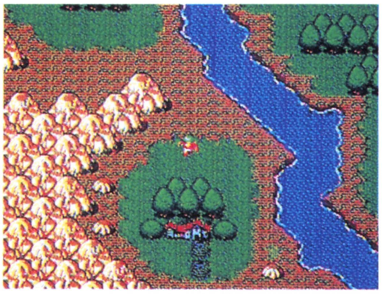
死霊戦線

■ビクター音産/3月中旬発売予定/¥5,500

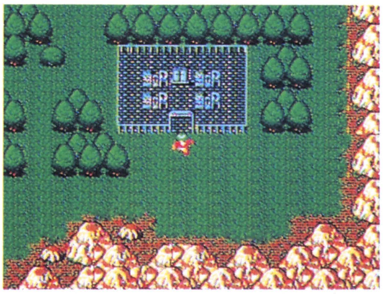
奇怪な生物群を叩け！

ホラーファンにとっておきのNEWSだ。不気味な姿の怪物・クリーチャーどもと闘う、RPGタイプのアドベンチャーホラーゲームが登場する。

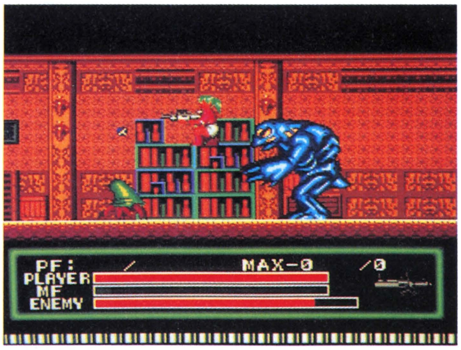
超自然侵略（現在の科学知識を越えた超自然的、あるいは霊的な現象の襲来）により、平和であったはずの街、チャニーズ・ヒルに何かが起こった。この怪異変に挑むのが、超能力特殊攻撃部隊S−SWATの女性隊員ライラ・アルフォンだ。彼女の潜在的能力はまだ完全に覚醒していない。街に残る生存者の助けを借りて、超自然侵略のウラに潜む謎を暴け。そのとき、彼女の真の使命が見えるはずだ。



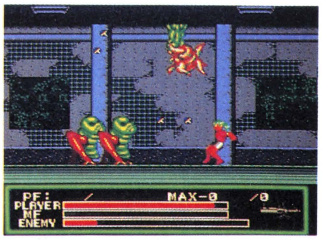
⬅荒れ果てた土地で戦いはつづく。



⬅地上での戦いは頭を使え。



⬆でかい顔のデカ敵だ!! こいつはカタイぞぉ。



⬅街の中にも敵がぞくぞく出てくるぞ。特殊攻撃で倒そう。

SPG ガンヘッド

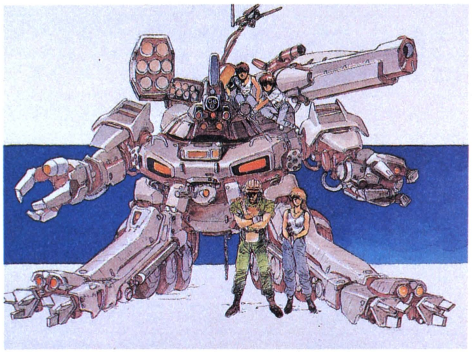
■ハドソン／発売日未定／価格未定

時代はヒーローを求める!!



⬆映画に使用されるメカのモデル。カッコイイぜっ!!

'89年7月、東宝系で公開予定のSFXロボット・アクション・ムービー『ガンヘッド』が、PCエンジンの世界にもやって来るんだ!! メカニック、キャラクターデザインに、「超時空要塞マクロス」等を手掛けた、河森正治氏が担当し、制作にはなんと、「機動戦士ガンダム」等でロボットアニメの確固たる地位を築いたサンライズもかかわっている。これに"ハドソン"がどんな味付けをしてゲーム化するか、今から楽しみだね!!



⬅こちらも映画のイメージイラスト。こんなビジュアルシーンがPCエンジンで再現されたらすごくうれしいね!!

ACT エナジー

■NCS／来春発売予定／未定

妖魔獣を倒し、ネオ東京を救え!!

近未来のネオ東京。そこには、人々の平和な生活があった。しかし、その平和な生活は突然の大地震と地のさけ目から現れた妖魔獣たちによって恐怖のどん底につき落とされたのだった。最高のESP戦士であり、妖魔隊の一員でもあるキミの使命は、"妖魔獣を倒し再び平和を取り戻すコト"だ。エナジーボールを駆使して妖魔獣を倒せ！

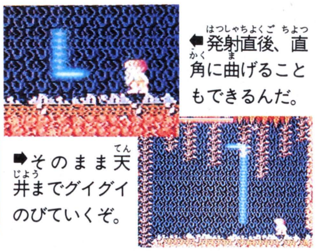
アイテムによるパワーアップももちろん可能。特にすごいのはエナジーボールの弾道の変化、曲線を描いたり、直角に曲がったり…。多彩なエナジーボールをキミのテクで使いこなすんだ。キミは、任務を遂行しネオ東京に再び平和を取り戻すことができるのか!?



⬅地のさけ目から出てきた妖魔獣たち。小さいが、いやな攻撃を仕掛けてくるぞ。

エナジーボールの弾道パターンは3つ

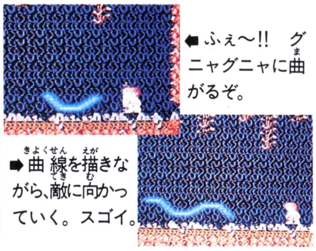
パターン1



⬅発射直後、直角に曲げることもできるんだ。

➡そのまま天井までグイグイのびていくぞ。

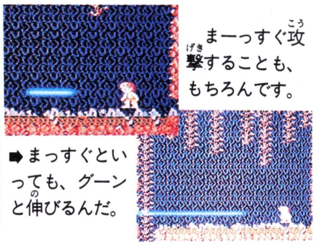
パターン2



⬅ふぇ〜!! グニャグニャに曲がるぞ。

➡曲線を描きながら、敵に向かっていく。スゴイ。

パターン3



まーっすぐ攻撃することも、もちろんです。

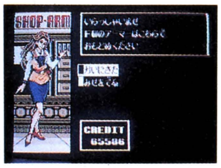
➡まっすぐといっても、グーンと伸びるんだ。

RPG アウト・ライブ

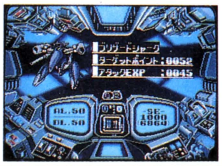
■サン電子／2月下旬発売予定／価格未定

初のロボット物RPGだっ!!

なんとロボットが3DダンジョンでRPGするゲームだぞ。キミの乗り込むのはFW(Fighting Walker)と呼ばれるロボットだ。16種類の武器のほかオプション（補助兵器）まである。リアルなグラフィックがキレイだぞ。



➡ショップでは、銃や補助兵器を買いこんで戦闘にのぞめ!!



⬅戦闘シーンもアニメーションがふんだんにつかわれている。

RPG わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち

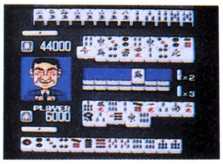
■ビデオシステム/3月下旬発売予定/未定

13人のゆかいな雀友と対決だ!!

13人の個性豊かな"雀友たち"と2人麻雀が楽しめちゃうんだ。自由に対戦相手を選べるノーマルモードと、名人をめざす勝ち抜きモードがあるぞ。打ち方指導もあるから、初心者も安心してハマれる(?)ソフトだよ。



➡ルールを自由に設定できるモードがうれしいね。



⬅いかにも麻雀好きというようなおじさん。楽しそ〜。

RPG ネクロスの要塞

■アスク講談社/来春発売予定/未定

チョコの人気キャラが、RPGに!!

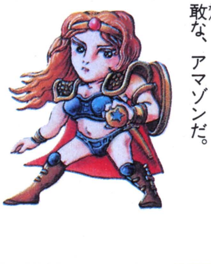


➡こいつが冒険好きのエルフ（妖精）だよ。

RPGカードがおまけに付いてくるロッテのチョコレート、『ネクロスの要塞』が、PCエンジンのゲームになるぞ。業界初の「映画的戦闘場面」を採用した本格派RPG。これはもう注目するきっきゃない。



⬆これがロッテのチョコ「ネクロスの要塞」だよ。



⬅女の子だけど、とっても勇敢な、アマゾンだ。

TIME Schedule

タイムスケジュール

季節はもうすっかり冬。2月号といっても、まだ年末のあわただしさまっただ中の今日このごろ。タイムスケジュールで、'89年のソフトの行く先を見てみよう。

発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態	ジャンル
12／下旬	ビックリマン大事界	ハドソン	未定	CDROM	ETS
1／14(土)	ビジランテ	アイレム	¥6,300	Hu-C	ACT
1／27(金)	ソンソンII	NECアベニュー	¥5,400	Hu-C	ACT
2／9(木)	ネクタリス	ハドソン	未定	Hu-C	SLG
2／24(金)	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5,400	Hu-C	A・RPG
2／24(金)	ウイニング・ショット	データイースト	¥5,500㊆	Hu-C	SPG
2／下旬	はにい　いんざ　すかい	フェイス	¥5,200	Hu-C	STG
2／下旬	モトローダー	NCS	未定	Hu-C	ACT
2／下旬	アウト・ライブ	サン電子	未定	Hu-C	RPG
3／中旬	死霊戦線	ビクター音産	¥5,500㊆	Hu-C	ACT
3／下旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定	Hu-C	ACT
3／下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定	Hu-C	ETS
3／予定	DIGITAL CHAMP	ナグザット	¥5,200㊆	Hu-C	SPG
3／予定	がんばれ！　ゴルフボーイズ	NCS	未定	Hu-C	SPG
3／予定	改造町人シュビビンマン	NCS	未定	Hu-C	ACT
3／予定	YAKSA—神武伝承—	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	ACT
4／予定	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT
4／予定	サイバークロス	フェイス	未定	Hu-C	ACT
来春	エナジー	NCS	未定	Hu-C	ACT
来春	めぞん一刻-思い出のフォトグラフ-	マイクロキャビン	未定	Hu-C	AVG
来春	凄ノ王伝説	ハドソン	未定	Hu-C	RPG
来春	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG
来春	ゴルフ(仮)	NECアベニュー	未定	Hu-C	SPG
来春	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT
来春	パワーゴルフ	ハドソン	未定	Hu-C	SPG
来春	天外魔境	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG
来春	コブラ	ハドソン	未定	CD-ROM	———
未定	ガンヘッド	ハドソン	未定	———	———
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定	Hu-C	ACT
未定	ヤーレンソーラン北海道	サリオ	未定	Hu-C	———

COMING SOON

超新作情報

年末にとびこんできた新着ニュースをドーンと集めたぞ!!

■『桃太郎電鉄』『桃太郎伝説』作者のさくまあきら氏が、アレをPCエンジンに移植中!! もちろんコレの『II』もPCエンジンで企画中。おっとその前にソレの『I』もほとんど一新してPCエンジンに…??? それから本誌でアイディア募集中の『P-TYPE』も企画進行中!! (詳細は㊙ファミコン第2号で)

●フェイス／『はにい』につづくPCエンジンソフト第2弾は『サイバークロス』というバリバリのACT。4月発売予定。

●新日本レーザーソフト／日本テレネットのCDロム開発の会社名がコレだ。もうじきゲームのタイトルも決定するそうだ。

■来年早々PCエンジンに、また新たな大手メーカーが参入しそうだ。こちらも近々発表できると思うので、みんなも楽しみにまっていてほしい。

●ニチブツ／PCエンジンソフト第1弾は、『麻雀刺客』(仮) ということだ。アーケードとはちょっと内容が変わるらしいぞ。



⬆⬇フェイスの新作『サイバークロス』だ。次号でくわしく特集するぞ!!



※タイトル、発売日、価格は変更する場合があります。

最新ゲームを徹底的に攻略しよう!!

HOW TO WIN

ハウ ツー ウィン

㊖名物、必勝法講座のこのコーナーも、はや2回目。今回は発売がのびてヤキモキさせてくれた『ドラスピ』が一番手。最強最後の敵、ザウエル攻略法も大公開だ。さあ、心して読んでくれ!!



最終エリアまで完全攻略だ!

ナムコ／発売中／¥5,500

ドラゴンスピリット

ブルードラゴンの戦いの旅もいよいよ佳境。今回はクライマックスのエリア7&8の完全攻略法を大公開だ!



アイテムでパワーアップ!!

エリアが進むにつれ敵の攻撃は激しくなってくる。こっちもアイテムでブルードラゴンをパワーアップさせ、戦おうぜ!

タマゴ

マップ上に散らばっている赤いタマゴと青いタマゴ。これを対地ファイアーで破壊すると、それぞれの色のアイテムが出現するのだ。

赤いアイテム

3つ取ると火力が2倍に。さらに3つ取れば4倍!

青いアイテム

ドラゴンの首を1本ずつ、最大3本まで増やせる。

光る敵を倒すと、出現するアイテム

点滅するキャラを倒すとアイテムが出現。赤いアイテムや青いアイテムを合わせれば、なんと13種類もある。だが、得するアイテムばかりじゃないぞ。

ファイアーブレス
対空ファイアーをノーマル時の8倍の火力にパワーアップ。

スモール
ドラゴンが小さくなり攻撃をよけやすくなる。首は1本に。

ワイド
対空ファイアーの攻撃範囲を拡大! ななめ前にも撃てるぞ。

ホーミング
一定時間だけ誘導弾を発射可能。四方八方へファイアーの嵐。

エクステンド
これを3つ集めるとドラゴンが1UP。画面左下に卵が表示。

地震
これを取ると地震が発生。地上の敵を全滅させてしまうのだ。

パワーウイング
ドラゴンが点滅し、一定時間だけ無敵になる。障害物には無効。

ダイア
得点アイテム。これを取ると一気に1000点もアップするのだ。

ゴールド
これも得点アイテム。なんと1万点もアップしちゃうのだ。

スピードアップ
1つ取るたびに1ランクずつスピードアップ。最大3段階まで。

パワーダウン
そのとき持っていたアイテムの効果がなくなり首や火力も1ランクダウンする恐怖のアイテム。気をつけろ。

ドラゴンスピリット 完ペキ攻略法

ザウエルへの道

ザウエルの宮殿を目指す勇者アムルを待ち受ける6つのエリア。キミはすべてクリアできたか!?

AREA 1 石灰台地

ゲームはカルスト（石灰台地）からスタート。まだ敵キャラも、それほど手強くないので、パワーアップに集中できる。もちろん油断は禁物。特にやられると羽根を8方向に飛びちらすアプテレックスには気をつけろ！

⬇ブルードラゴンが近づくと急上昇してくるトボ。この辺は楽勝だね。





⬆海面からと空中からの両面攻撃。アクアザウルスは早めに倒したい。

ボスキャラ プレシオザウルス攻略法

炎をよけつつ頭部を連射しろ!

最初のボスキャラは、巨大な海竜プレシオザウルスだ。その長い首を左右にふり、炎をはき散らしながら近づいてくるぞ。頭部以外は命中しても無効だ。こいつの炎攻撃は、3発おきに少し間隔があくので、そのスキをついて、ヒット＆アウェイ（撃っては逃げる）戦法でやっつけよう。



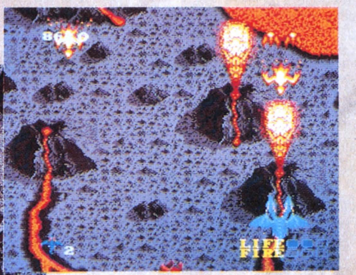
⬆巨大なプレシオザウルスだ。有効なのは頭部への攻撃だけだ。

AREA 2 火山

エリア2は炎地獄の火山地帯。撃つと4つに分裂する火の玉タンブラァーや体当たり攻撃をしてくるフィーニックスなど手強いキャラが登場する。断続的に溶岩を吹き上げる火山にも注意しよう。

⬇ステゴサウレスの群だ！ 火山の噴火にも気をつけなくてはならない。





⬆火山の中から現れるフィーニックス。火山の前に進めば追ってこない。

ボスキャラ ラウンドフィーニックス攻略法

素早く溶岩の間に入り込め!!

エリア2のボスは巨大な火の鳥ラウンドフィーニックスだ。こいつは出現してから、周囲に8個の溶岩を回転させてガードを固めてしまう。素早く本体と溶岩の間の安全地帯に入り込み、当たらないように敵の動きに合わせながらヤツの本体を連射だ！ 本体を倒せば溶岩も消滅するぞ。



⬆ラウンドフィーニックスは体当たり攻撃をしかけてくるぞ。

AREA 3 密林

エリア3は不気味なジャングル。5方向に弾を吐き出すガマガエルのゲゼ、枝を伸ばしてくる怪奇植物ロープロッドなど、グロテスクな怪物がブルードラゴンを待ち受ける。しかしこのエリアで一番の強敵は孔雀のピーカック。前方に5本の矢を放ち、やられると8方向に羽根をまき散らす。

➡ロープロッドの枝はブルードラゴンを追いかけてくるぞ。



⬇不気味なゲゼ。弾を吐いてくる前に倒さないとキツイぞ。



ボスキャラ グリテリアス攻略法

速攻で10本の根を破壊しろ!

この密林のボスはなんと、巨大な妖花グリテリアス。



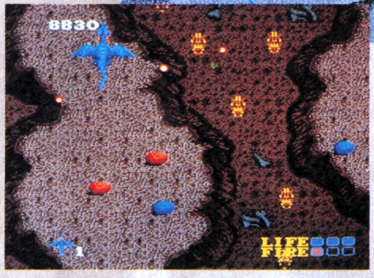
⬆毒々しいグリテリアス。花粉攻撃はなかなか手強いのだ。

植物といってもあなどっちゃいけない。花粉をバラまいて攻撃してくるのだ。こいつの弱点は、周囲に伸びた10本の根だ。花粉をまき散らしている間は、画面の右上、左上が花粉の飛んでこない、安全地帯になる。これを利用して、エリア1のようにヒット＆アウェイ戦法で根を破壊せよ！

AREA 4 砂漠

エリア4は、砂漠と恐竜の墓場から構成されている、まさに死の世界だ。砂漠らしくアリジゴクやサソリも登場するが、手強いのは地上から背中のトゲを飛ばしてくるハリネズミのハリー。いきなり後方から出現し、前方へと走り抜けて攻撃してくる。ボスキャラもやっかいだし、難しいエリアだ。ひたすら撃ちまくって進むしかない。


➡砂漠にも敵はひそんでいる。空からはプテラノドン、地上からはハリーが連続攻撃だ。一秒たりとも気を抜くな。


⬅エリア後半は、恐竜の骨が散らばっている墓場。突然出現するゴーストに気をつけろ

ボスキャラ デスガーデアン攻略法
残された心臓をひたすら連射!

巨大な骨竜、それがデスガーデアンだ。デスガーデアンは、頭を撃つとバラバラに分裂、骨を飛ばしてくる。このとき、体の中心に残った心臓を、ファイアーで撃つのだ!

デスガーデアンが下方に来たときに頭を撃つと、ダメージをくらいやすいので、敵が上方にいるときを狙って分裂させるようにしよう。

飛んでくる骨を完全によけるのは、なかなか難しいので、できればダメージの少ない状態で挑戦したい。


⬆墓場のボスはやっぱり骨!? 頭を撃つと出てくる心臓が弱点。

AREA 5 洞窟

左右から、壁がせまってくる恐怖の洞窟面。この壁に触れるとダメージをくらう。慎重に進んでいかなければならないぞ。場所によっては、壁と壁に完全にはさまれてしまう所もある。素早く隙間を見つけ、その中に体をすべり込ませなければならない。この面での強敵はゲゼ（カエル）。ジャンプして炎を吐き出してくるときを狙ってファイアーで倒せ！


⬅洞窟の中にはクモノスがつきもの。あわてて壁にぶつかるなよ。


⬅なんと左右から壁が迫ってくる。スモールで小さくなれば楽だけど。

ボスキャラ ペーレントスパイダー攻略法
クモの本体に地上砲を撃ち込め!

ペーレントスパイダーは、上下左右に移動しながら、クモ・クモノスを吐き出してくる。クモとクモノスは、対空ファイアーで破壊せよ。

本体のペーレントスパイダーを倒すには、対地ファイアーを使わないとダメ。敵の動きが止まった瞬間を狙って、対地ファイアーを連射、着実にダメージを与えろ！


⬆子グモをしたがえた巨大なボスキャラ。対地ファイアーを撃ちまくれ。

AREA 6 氷河

身も凍るようなグラフィックの氷河面。突如、地上に出現しては弾を撃つロックフェイスや、ブルードラゴンのまわりをグルグル回りながら攻撃してくるゴールドプテラなどの強敵が出現する、かなり難度の高い面。気をひきしめてかからないと、クリアは難しいぞ。洞窟面のような、当たるとダメージをくらう氷柱や、ブルードラゴンの行く手を阻む氷壁にも要注意。


⬅流氷が浮かぶ極寒の世界。海にはネッシーが待ち受けていた。


⬅ドラゴンの行く手をはばむ氷の壁！対空ファイアーで壊せるぞ。

ボスキャラ グビラ攻略法
炎を吐き出すタイミングをつかめ

エリア6のボスはグビラ。左右に体をうねらせながら、ブルードラゴンに向かって、炎を吐き出してくる。頭の動きと逆方向に動いて、すれ違いざまに対空ファイアーを撃ち込め!! このとき、頭とキャラの間に一定の距離をあけておくことがポイントだ。でないと炎に直撃されるぞ。


⬆強烈な炎攻撃をしかけてくるボス、グビラ。動きもなかなか素早いぞ。

次はいよいよエリア7、8マップつきの完全攻略ガイドだ!!

物語は佳境へ。敵の本拠地、邪悪の要塞に突入！

魔宮 PART 1

立ちふさがる巨大な石像群。荘重な大理石の壁が織りなす複雑な迷路は、まさに魔宮の名がふさわしい。いままでの戦いはここへの序章にすぎなかったのだ。





機甲大ガメ軍団を撃破しろ!

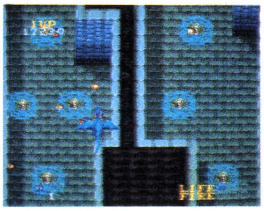
このエリアのメインキャラとも言える、カメの大群が押し寄せてくるところだ。こいつらは動きはのろいが、上へ向けて大型の弾をしつこくうち上げてくるので、倒さずにやりすごすのは難しい。ここでは、カメの上に重ならないように注意しながら、うち上げてくる弾（破壊可能）を対空用、カメ本体を対地用ファイアーで同時に、かつ確実に倒していこう。相当の連射テクが必要だ。



⬆大型弾は、小さくなってしまえば、問題ない、問題ない。

クモノス地帯、進路を左にとれ!

突如、あのエリア5の洞窟でおなじみの「クモノス」が大量に発生している場所にぶちあたった。ここは道が2つに分かれており、どちらを行こうか迷うところだが、マップを見てわかるように、右のルートを行くと、壁のために位置的にどうしても破壊できないクモノスが残ってしまうのだ。そこで、ここは多少敵の数は多いが安全な、左のルートを進むのが正解だといえるだろう。



⬆このエリアはとるルートによって難易度が大きく変わるのだ。

3つのルート! どれを行く?

カメの大群を撃破したのもつかの間、今度は道が3つに分かれている所に出た。実はこの奥にはそれぞれパワーアップ用のタマゴがあって、その種類は左が青、中央と右が赤だ。したがって普通の状態ならば左へ進み、ドラゴンの首を増やすアイテムを取ろう。だがすでに2本首になっている場合は、無理にトリプルになる必要はないので、右のルートを行く方がいいぞ。

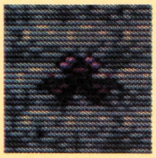


⬆アイテムが出るとすぐ襲ってくるコウモリの攻撃に注意。



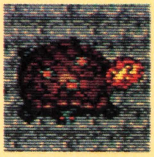
敵キャラ名鑑

ケイブバット
（コウモリ）



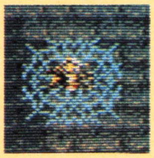
はじめはジッとしているが、ある程度近づくと突然体当たりをしてくる。動くスピードが速いので注意。

マウンテール
（カメ）



のそのそと前進しながらななめ上へ大きな火の玉をうち上げる。甲らが固いので耐久力は相当ある。

スパイダー／スパイダーネット
（クモ）／（クモノス）



魔宮内に巣くう大グモ。不規則な方向へ弾を撃ってくる。クモノスを破壊しないとクモは再生するぞ。

ゲゼ
（カエル）



ジャンプと同時に強烈な炎を吐く。地上にいるときは対地、ジャンプ中は対空ファイアーしかきかない。

コーリアンドッグ
（オキモノ）



魔宮を守る悪魔をかたどった石の巨像に、魂がやどったもの。何発もの弾をまとめて吐いてくるのが特徴。

フロー
（ツボ）



一定間隔で開く口から攻撃してくる謎のツボ。もちろん移動はしないので対地ファイアーで破壊。

デッドマスク
（カメン）

正面



かつてザウエルに殺された者たちの亡霊が浮き出たもの。その顔が苦痛に黄色くゆがむとき弾を吐くのだ。

横向き



カメンのうち、魔宮の左右の壁に浮き出ているものはこう見える。まぎらわしいが、両者は同じものだ。

ヤマタノオロチ



CHECK
とにかく、いろいろなアイテムが出現。パワーダウンは取るな！

アイテム群
カメン

CHECK
Aはエクステンドとゴールド、Bはパワーウイングが出現しやすい。

カエル

オキモノ
コウモリ
カメン

カメン
ツボ
カメン
コウモリ

エリア7 ボスキャラ ヒュドラー攻略法

1本ずつ、確実に首を撃ち落とせ!!

このエリアの終わり（といってもまだ魔宮のやっと中間点だが）に待ちかまえていたボスは、その名も三つ首竜ヒュドラー！ まるで日本神話のヤマタノオロチを思わせるコイツの武器は、その3つの口から連発される火の玉だ。攻略法は、3つの首はつねにドラゴンを追うように動くので、左右に大きく移動しながら敵を誘導し、横を向きかけた首を1本ずつ確実に撃ち落としていこう。だが連射される火の玉の速さはものすごく、倒すのはかなり難しいぞ！



↑さすが敵の大幹部にふさわしい強さ。3つの首をすべて破壊しないと倒せない！

黄金と死……アイテム多発地帯！

ズラリならんだ黄金のツボ！ まさにアイテムの宝庫。だが同時にこれだけのツボが弾を撃ってくるのだから、そのすさまじさといったらない。ここは敵弾をよけることに重点をおいて、ひたすら地上に連射しながらS字型に飛行していくのが確実な方法だ。アイテムは取れるヤツだけを取ろう。あまり欲張らないように。



↑ボスキャラとの対決を前に少しでもパワーアップしたいが、ライフも大事だし……。

恐怖のジャンプ！ カエルの奇襲

あの洞窟で出会った難敵 カエル の大群が待ちぶせている場所だ。ここでは、けっしてあせって前へ出すぎないこと。というのは、最初の1匹が現れるまでに間があるので、つい安心して先走りしたあげく、炎の奇襲をくらうことがあるからだ。必ず一定の距離をおいて、ジャンプしたところを対空ファイアーで倒そう。



↑体当たりされるのでまちがっても上に重ならないこと。戦わずにやりすごしてもよい。

勝利まであとわずか、ドラゴン最後の死闘!!

魔宮 PART 2

死すべしザウエル! 刻々とせまる対決のとき。王女アリーシャを、そして闇に閉ざされたこの世界を救うのだ! 燃えよ勇者ドラゴンよ! 戦いはいま感動のクライマックスへ……!!



カメン
ヘイシ・オノ
アイテム群
カメ
オキモノ
カメ
アイテム

CHECK
ダイア、ホーミング、スピードアップのアイテムが出現しやすい。

クモ・クモノス
オキモノ
カエル
カメン
カエル
クモ・クモノス

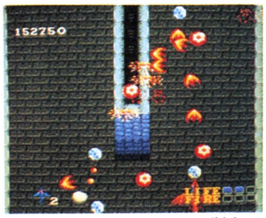
敵キャラ



START

アイテムを取りまくれ!

このあたりからあの黄金色に輝くコウモリが次つぎ出現してくる。つまりここはパワーアップの大きなチャンスだ。しかもコウモリ以外は行く手をはばむ敵があまり出ないので、アイテムを取るのに専念しやすい場所でもある。だが油断は禁物、パワーアップして喜んだ次の瞬間、後続のコウモリにぶつかるなんてのはよくある話。こんなところだからこそ敵の動きをよく見よう。



⬆ここでのパワーアップが打倒ザウエルのカギ。でもスカも多い。

ヘイシのオノに気をつけろ!

ザウエルにもっとも忠実な兵士、ガーデアンが登場。こいつらの投げるオノは、それ自体ホーミングとなってドラゴンの後をしつこく追いかけてくるシロモノだ。これをスクロールで振りきろうとしても難しいので、なんとか後ろにまわって対空ファイアーで撃ち落とすようにしたい。もちろん、オノを投げられる前に、ガーデアン本体を地上攻撃で倒すのがベストだ。



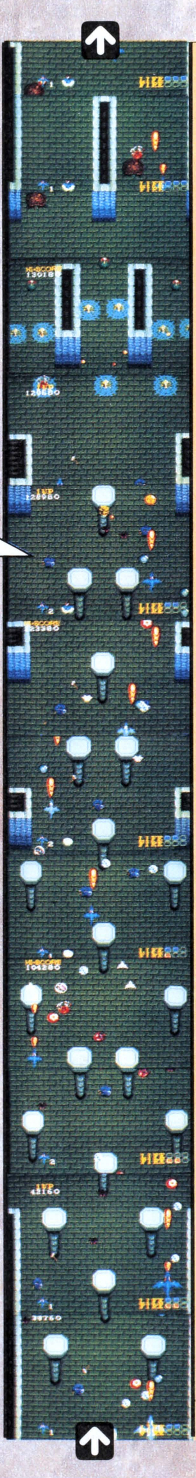
⬆コウモリなどと同時に飛んでくると、とてもやっかい。

カエル+オキモノの複合攻撃!

さすが魔宮の続きだけあって、のっけからエリア7の強敵どもがすごい密度とコンビネーションで襲ってくる。特にここは、ただでさえ撃ちにくい場所にあるオキモノの前にカエルが飛びはねているので、うかつに近寄れないでいるうちにどんどん弾を吐かれてしまう。ここはタイミングよく回りこんで、カエルを地上にいるうちに倒したのち、オキモノを完全に破壊してから先へ進もう。



⬆ここは狭くて、スクロールの関係上タイミングがとりにくい。



アイテム群
カメ
アイテム
クモ・クモノス

CHECK
まん中と右は赤いアイテムが出やすい。左はスモールなどが出現。

カメン
ヘイシ・オノ

CHECK
ここではスピードアップが出現しやすい。エクステンドが出ることも。

CHECK
左右、どちらのツボも、ダイアのアイテムを出すことが多い。

アイテム群
ヘイシ・オノ
カメン

CHECK
ブレス、スモール、青いアイテムなど、いろいろなアイテムが出現。

アイテム群
ヘイシ・オノ

闇の魔王出現！





ツボ
ヤリ
アイテム

CHECK
下のツボはエクステンドが出やすい。上は、ブレスなどが出現。

カメン
アイテム
オキモノ
アイテム
カエル
クモ・クモノス
ヘイシ・オノ
カエル
ダンゴムシ

CHECK
いろいろなものが出るが、スモール、エクステンドが比較的出やすい。

ヘイシ・オノ
カメン
アイテム
カメン
アイテム
ヘイシ・オノ

エリア8 ボスキャラ ザウエル攻略法

ブーメランを誘導せよ!

巨大な迷宮を突破して、ついに敵の心臓部にたどりついた。しかしそのかすかな感慨をうちやぶる衝撃!! 宿敵の大魔王ザウエルが、みずからの紋章をかたどった王座に、威風堂々と現れたではないか！ みにくいヘビのように長大な全身を画面いっぱいにくねらせながら、頭部のブーメランを投げてくるのだ。はたして勝ちめはあるのか？ ひとつ！ それはザウエル以上に早く大きく動きまわってブーメランを誘導してしまうこと。そのためには、ぜひ事前にアイテムでスピードアップしておきたい。そしてもうひとつ、ザウエルは両手でヤリをかまえているときは、こちらの攻撃をまったく受けつけないので、ヤリを片手に持ちかえたときを集中的に狙い撃つこと。以上の2点を実行できれば、もしかして勝てるかもしれない、いや必ず勝てるぞ！ この世に光を呼びもどすため太陽神アーリアが、囚われの王女アリーシャの祈りが、そしてミッドガルド国民みんなの願いがドラゴンに力を与えているのだ。戦えアムル！ 勝利はすぐそこだ!!



⬅少しオーバーアクション気味に動いて、ブーメランを誘導する作戦がけっこういい。



⬅このように敵の胸もとにスキができた状態でないと、ダメージは与えられない。

ヤリをかいくぐって進め!

恐怖の魔宮も終わり近く、勇んで飛び込んだ部屋の左右から、突然飛び出してくる大ヤリ！ ザウエルが侵入者を刺し殺すために作った最後のワナなのだ。ここもやはりヤリの突き出される一定の間隔を見はからい、一歩ずつ前進していくしかない。スモールのアイテムがあると楽。



⬆恐怖のヤリの雨。でもスモールドラゴンなら傷つかずに通れる。



⬆これは引っ込んだ状態。よく見るとヤリの動きは1本1本ちがうのだ。

敵キャラ名鑑

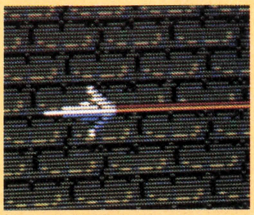
ガーデアン
(ヘイシ)／(オノ)

ザウエル直属の近衛兵。投げるオノには追尾機能がある。



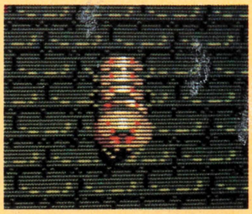
ブービートラップ
(ヤリ)

壁にしかけてある巨大なヤリ。一定の間隔で突き出たり引いたりする。ファイアーでは破壊不能。



キャタピラー
(ダンゴムシ)

ボール状に丸まり数回ころがって移動したあと、体をのばして弾を吐いてくる。



VIGILANTE ビジランテ

アイレム／1月14日発売／¥6,300

スーパー格闘ゲーム攻略法第2弾!

ただひたすら敵をぶちのめす壮快感が、ゲームセンターで人気を呼んだ『ビジランテ』。それをそっくりそのまま移植したPC版の攻略法第2弾だ！ 3、4ステージのマップ紹介、ボスキャラ攻略など前号で説明しきれなかった部分もきっちりフォロー。これさえ読めば『ビジランテ』の全ステージ制覇もOKだ!!



⬆全ステージを攻略する中で、一番苦労するザコキャラがこのワイルド・サンボー。ステージ1、2で攻略法を身につけないと後半がくるしい！

STAGE 1、2は、ほんの腕試しだ

まず、ステージ1、2を軽くおさらいしておこう。この2つのステージに、基本となるアクションがすべて含まれている。

ステージ1に登場する敵は、ほとんどキックで倒すことができる。ただ、鉄パイプを武器に持つクラッシャー・ボブだけは、パンチかジャンプキックを使うこと。もちろん、ヌンチャクがあれば、それを使おう。

そしてステージ2だが、ここは、全ステージ中最大の難関といえる。ザコキャラの中でも最強のクラッシャー・ボブとワイルド・サンボーが、次から次へと出現するのだ。ステージ1のヌンチャクを持っていれば、かなり楽になるぞ。ボスのマッド・ブラザースはスタート地点まで誘導し、壁ぎわに追いつめれば、ヤツは逃げ道を失い、倒しやすい。

STAGE 1



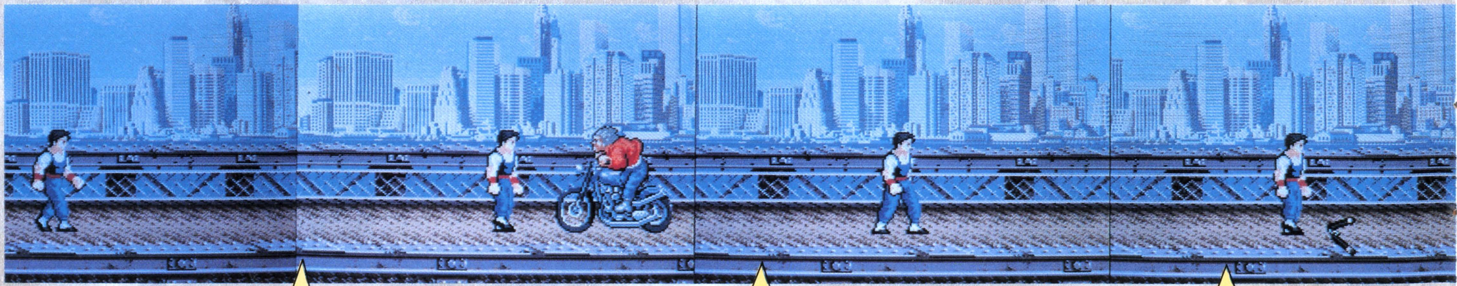
⬆思いきった接近戦が最も有効だ。

STAGE 2



⬆1人になったらゴール地点で攻撃だ。

STAGE 3 鉄橋の上で熾烈な戦いが待っている



登場 ヘルズ・エンジェルス

●ステージ3で最初に登場するのがヘルズ・エンジェルス。突然、猛スピードで現れるから、スタート直後でも気をぬくな。



登場 ザコ

●バイクが去った後は、ザコの集団。1人1人は弱いけれど、組みつかれるとパワーを吸い取られるので早めに倒そう。



出現 ヌンチャク

●やはり、これから先の戦いを楽にしようと思ったら、これは絶対に手に入れたい。拾ったらガンガン振り回して前進だ。



要チェック！
STAGE3の攻略ポイントはここだ！

1 走る凶器ヘルズ・エンジェルスの攻撃に注意しろ

ステージ3の前半に登場するヘルズ・エンジェルスは、コツさえつかめば簡単に倒すことができる。

バイクが、タイヤひとつぶんまで接近したところで、ジャンプキック。タイミングさえつかめば、ほぼ確実に倒せるだろう。ただ、前進するときはある程度、慎重に進まないといきなり現れるバイクにひかれてしまう。バイクにひかれたときのダメージは、エネルギーゲージの半分。2回の攻撃で1人ミスになってしまう。油断しないで進むこと。



⬅ジャンプキックが命中！タイミングさえわかってしまえば楽勝だ。



⬅バイクの爆発に巻き込まれても、大ダメージになる。倒した後も気をぬくな。

2 2人出現するヒットマン・ジョーは手強いぞ

ステージ中盤の難敵がヒットマン・ジョーだ。なにしろピストルで撃ってくるから、うかつに近づけない。まして、ここではジョーが2人も登場するのだ。だから、1人めが現れたら素早く連続攻撃で倒してしまおう。はさみうちにあった場合は、進行方向にいる敵を倒し先に進むのが得策だ。ボスにたどり着くと、倒していなくても、ジョーは追ってこないからだ。できるだけ無理な戦いは避けるのも攻略のひとつ。逃げるが勝ちっていうこともあるよね。



➡なによりも進行方向の敵を倒すのが先決。後方の敵にかまわず前進あるのみ。



➡敵の弾は、かがんでよけるか、ヌンチャクではじきとばして防ごう。

ボス攻略 クラッシャー・クルー
振り回す鉄球をかいくぐって倒せ！

ステージ3のボス、クラッシャー・クルーは大きな鉄球を武器にしている。体当たり攻撃でこの鉄球をはねとばしてから、キックの連続攻撃だ。両腕を大きく広げジャンプしそうな気配を見せたら、こちらも素早く移動。このくり返しでOK。



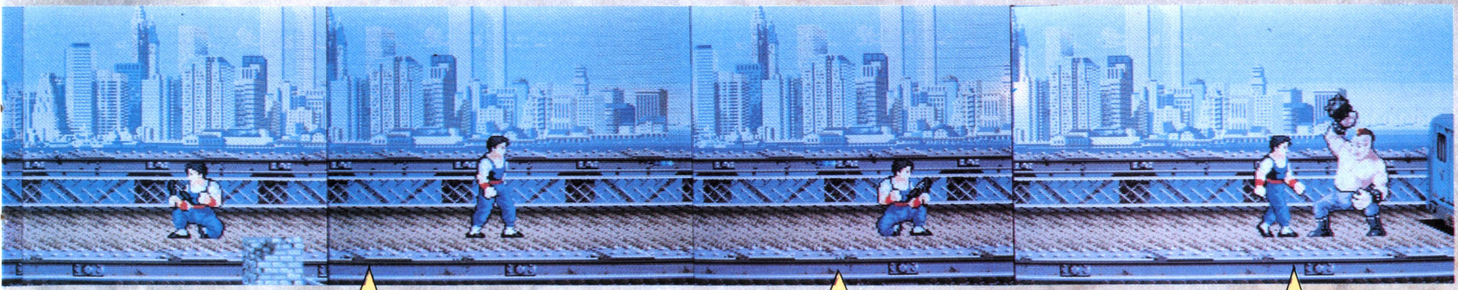
⬅思いきって体当たりしよう。接近して攻撃すれば、鉄球をはじき落とせるぞ。



⬅鉄球をはねとばしたら、との間合いに注意して、顔面への連続キックだ。



⬅敵との間合いが離れたら、ローキックで戦え。敵に体勢を立て直させるな。



登場 ヒットマン・ジョー

●ヒットマン・ジョーのはさみうちだ。体勢を低くして弾をかいくぐりつつ進行方向の敵を倒そう。後ろの敵は振りきれ。



出現 ヌンチャク

●激しい戦いで失ったヌンチャクを再び拾うチャンスだが、ボスとの戦いでそれほど有効ではない。要するに気持ちの問題ね。

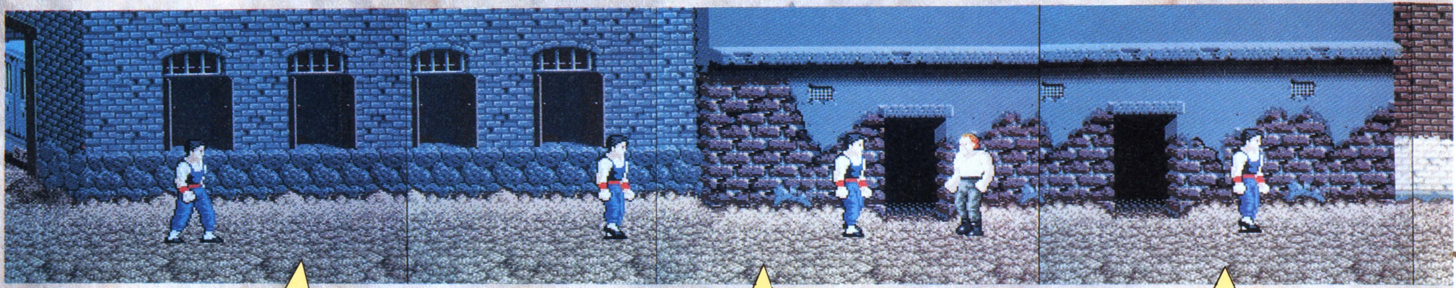


登場 クラッシャー・クルー

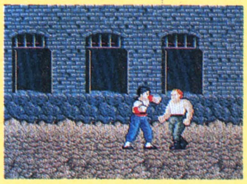
●ザコを倒すと、ボスの登場だ。ザコを倒したときのリズムで戦うと、痛い目にあってしまう。気をひきしめて立ち向かえ！



STAGE 4 絶え間なく出現する敵との市街戦



登場 ザコ



●しょうこりもなく出現する、やられ役のザコ。もちろん、油断していると痛い目をみるぞ。手を抜かずに慎重に。

登場 ダーティ・ジャック



●やられ役その2のダーティ・ジャック。パンチだとナイフで刺される可能性があるので、キックであしらってしまおう。

登場 ワイルド・サンボー



●ここまで進んでくると、ワイルド・サンボーごときに手こずってはいられない。基本の接近戦でパンチの速射砲を浴びせよう。

要チェック!

STAGE 4のポイントはここだ!

1 屋根から飛びかかる敵に捕まるな

ステージ4の中盤では、屋根から飛びかかってくる敵が出現する。捕まることはめったにないが、ぼーっとしているといつの間にかダメージをくらってしまう。

地上だけではなく、空中にも注意を向けておき、飛び降りてきたところをすかさず返り討ちにしてしまおう。

数が多いので最初はとまどってしまうだろうが、出現ポイントさえ覚えてしまえば、まず大丈夫だ。



⬅頭上より続々と襲い来るザコ。降りてくる順番を的確に見極めテンポよく倒そう。



⬅パンチだと首を絞められる恐れがある。ダメージを最小に抑えるためにキックで攻撃。

2 背後からの敵は振り向きざまにキックorパンチ



➡おっと！ 前方にばかり気をとられていると、背後からの敵に気づくのが遅れるぞ。



➡進行方向よりも、背後の敵のほうの接近スピードが速いようなら振り向きざまに攻撃！

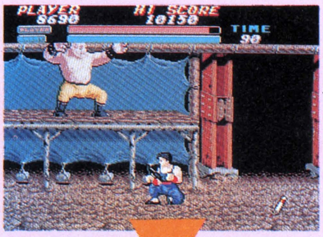
戦っている最中、ふいに背後から敵が接近してくることがある。そんなときは、素早く振り向いて、キックかパンチで応戦しよう。まあ、ほとんどキックで十分なはずだが、それまでパンチを使って攻撃していた場合はそのままパンチを使おう。わざわざボタンを押しかえるためのタイムロスを防げる。ほんの1秒ほどの時間の差が生死を決することもあるのだ。

ただし、パンチは間合いが短いことを忘れずに。

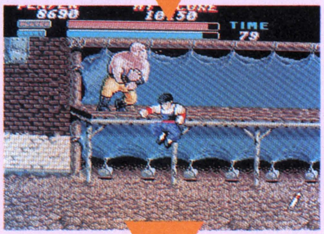
ボス攻略 スキン・ヘッド

極悪なダイナマイト男にはパンチで応酬

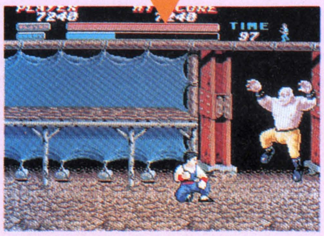
ステージ5のボスは、今までとパターンが違う。ダイナマイトで攻撃してくるのだ。ボスをま下まで移動して、ジャンプ&パンチ。これをくり返してボスが台の上から飛び降りてきたら、ステージ3のボスと同じ攻略法で楽勝だ。



⬅次々とダイナマイトを投げてくるスキン・ヘッド。タイミングよく下へもぐり込め。



⬅台の上にいる間は、ジャンプ＆パンチでしか攻撃できない。地道に攻撃を続けるのみ。



⬅地上に降りたスキン・ヘッド。後はひたすらキックの連続攻撃で倒せるぞ。

捨て身の攻撃で活路を拓け！



登場 ダーティ・ジャック

●すでに何度も手合わせしているキャラだ。ナイフで刺されないようにキックの連続攻撃で倒そう。ボスキャラは近いぞ!!



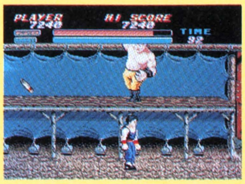
出現 ヌンチャク

●ステージ4ではヌンチャクを拾う唯一のチャンス！ボスキャラに出会うまで、これを駆使してダメージを最小に抑えよう。



登場 スキン・ヘッド

●ステージ4のボスキャラ、恐怖の爆弾男スキン・ヘッド登場!! 落下してくるダイナマイトから身をかわすのがまず基本。

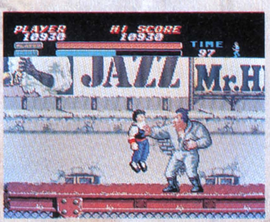


STAGE 5 マドンナ救出もあと一歩

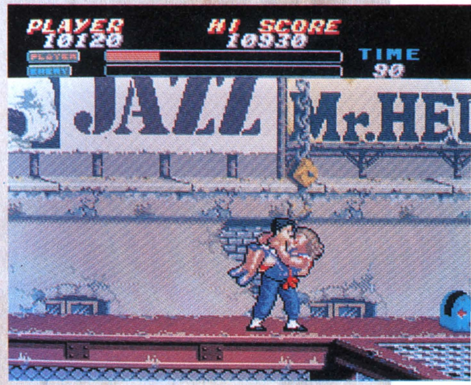
ここまで来れば、全ステージクリアは目前。ステージ5は特別なところは何もない。あっけないぐらい簡単にボスのところへ到着するはず。最終ステージだけあって、ボスはメチャクチャに強い。だが、ここまで突破してきた実力があれば、マドンナを助け出せるはずだ！



⬆足をつかまれぬよう注意せよ！



⬆危うしビジランテ!!



⬆愛しのマドンナ救出。2人の前途に祝福を!!

全STAGE攻略のための(得)情報

キャラ別有効技はこれだ!





ザコキャラには、パンチが有効な敵と、キックが有効な敵の2種類がいる。ヌンチャクが使えないときのためにキックとパンチの使いわけを覚えておけば、かなり有利にゲームを進めることができるハズだ。パンチもキックもギリギリまで接近して使うこと。



WRITER'S NOTE ほどよいバランスが魅力

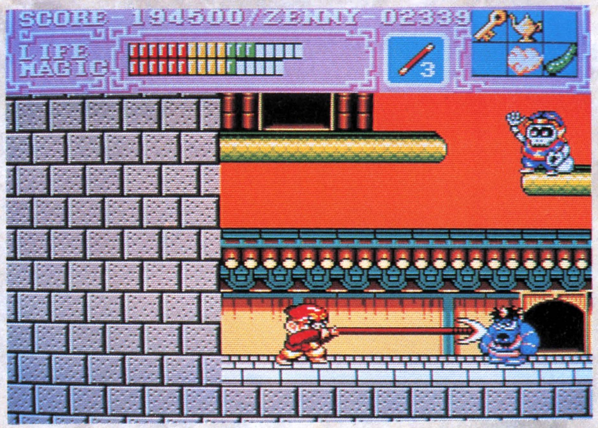
1、2ステージに比べると、やや難しくなった3、4ステージ。しかし、2、3回プレイしてコツをつかめばそれほど難しいものではないはず。敵キャラの数がちょっと増えたかな、という程度ですね。努力すれば必ず結果が画面に表れる、というのがこのゲームの魅力です。

（あまちょふ石田）

SON SON II

ソンソンII

NECアベニュー／1月27日発売／¥5,400



ニューアクション登場！

『ソンソン』のパートIIが登場だ。フタを開けたら超バリバリの大アクションゲーム。アクションファンだったら思わず涙モノ。キミはこの挑戦にどこまで耐えることができるかな？

あのソンソンがまた大暴れ！

以前アーケードやファミコンで大人気だった『ソンソン』の続編がPCエンジンに登場だ！といってもゲーム内容は、だいぶ違っているのだ。ゲームの展開はアーケードの『ブラックドラゴン』とよく似ているよ。

前作と内容がかなり違っても主人公ソンソンは、続編でも変わらぬヒーローなのだ。

今回は全アイテムと1～5までのマップ紹介だっ！

攻撃 ソンソンの武器はご存じ"如意棒"だ!!

ソンソンの攻撃手段は、愛用の如意棒と魔法。如意棒は6段階にパワーアップし、攻撃力や攻撃距離が変わってくる。パワーアップはショップや壁の中にあるぞ。



⬅ソンソン愛用の如意棒で敵をなぎ倒していこう。

仲間 毎度おなじみの猪八戒&沙悟浄も登場

いくら主人公のソンソンが強いとはいっても、自分1人の力ではなかなか進めない。

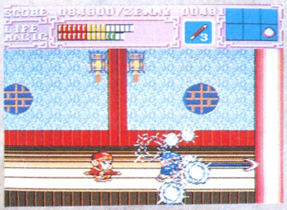
仲間に会って重要なことを聞いたり、アイテムを売ってもらったりするのだ。



⬅仲間に会うとヒントやアイテムが手に入るぞ。

面クリ ボスに会うには必ずカギが必要だ！

ステージの終わりにいる親玉に会うためには、必ず扉を通らなければならないけど、扉はカギがないと開かない。カギを見つけてはじめて親玉と戦うことができるのだ。



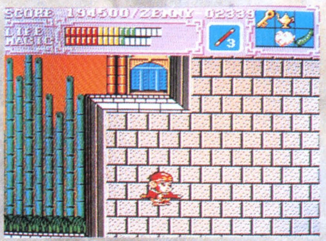
⬅親玉を倒すと、得点とお金のボーナスが入るよ。

仕掛け 敵も強いがトラップもなかなか陰険

敵の動きもさることながら、仕掛けの多彩さもこのゲームの見どころ。壊せる壁や通り抜けられる壁、火が飛んでくる床など、もうタイヘン。1つ1つじっくりクリアしよう。



⬅手袋を持っていれば、壁を壊すことができるのだ。



⬆あらら、こんなところに抜け穴が……。最初のうちはよくお世話になるぞ。



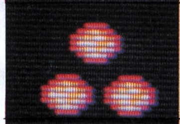
⬆ブロックがバラバラになっているので、うまくつかまらないと下にまっ逆さま。

 イラスト／渡辺天留子

魔法もアイテムもいっぱい

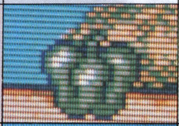
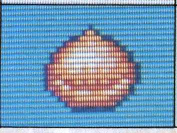
魔法 いざというときに魔法が役に立つ

魔法はショップに売っていて、そこで買っておかなければ使うことができない。そして、使うたびにソンソンが持っているマジックポイントを消費していくのだ。マジックポイントが0になったら、魔法を持っていても使えないぞ。

アイテム	名前	効果
	ピーチボール	威力はそれほど強くないが、遠くの敵にダメージを与えるので便利。また、マジックポイントの減りも少ないので、そこそこ使えるぞ。
	シールド	火の玉が体のまわりを取り囲み、体を守ってくれるという魔法。時間ではなく、敵に触れるとマジックポイントが減少する。敵の多いところでは有効だ。
	ボム	投げた後、落下地点で強力な炎を発する魔法。炎が1度あがると、しばらく燃えさかるので、親玉などには効く。少々金額が高いがぜひ欲しい。
	タイムストップ	その名のとおり、一定時間敵の動きを止める魔法。親玉や敵がウジャウジャいるところで役に立つ。しかしMPの消費が激しいので使える回数は少ない。
	サンダー	強力な雷で画面内の敵を一掃してくれる魔法。かなり強いのだが、なにぶん一発で相当量のMPを消費してしまうため、よほどのピンチのときに使おう。

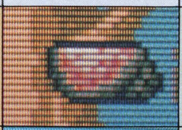
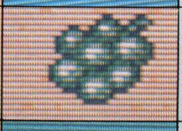
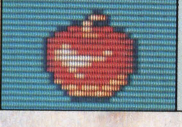
得点 一見関係なさそうな得点だけど……

お金アイテムにまざって、得点アイテムが出るときがある。残機制じゃないから関係ないなって思いがちだけど、実は得点をある程度貯めるとMPのMAXが増えるんだよ。

	アイテム	点数		アイテム	点数
コーン		50	ピーマン		200
くり		100	たけのこ		500

お金 生活の糧は、ここでもお金だった!?

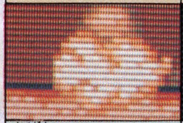
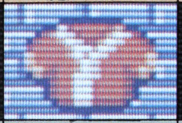
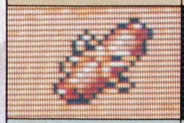
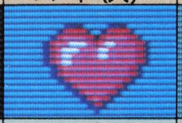
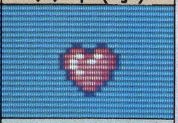
お金を貯める。これはこのゲームにおいて基本中の基本。効率のよいかせぎがあとあと運命を左右してくるほど、お金は大切なのだ。見逃がしたりしないで、しっかり取ろう。

	アイテム	ゼニー		アイテム	ゼニー
チェリー		1	すいか		100
オレンジ		5	レモン		500
ぶどう		10	いちご		1000
アップル		50	どくろ		−100

アイテム どれも必要なものばかりなのだッ！

アイテムや魔法は、各面にちらばっているショップで買うことができる。しかしショップの中には4つしか品物がなく、お目当ての物が売っていなかったりするので、内容を覚えておくといいね。

KEY	パウ
	
これがないと扉が開かない。	これを取ると画面内の敵を全滅できる。

魔法のランプ	ひょうたん	ぶたまん	きゅうり
			
コンティニュー。一律3000ゼニーだよ。	ライフが0になると少し回復する。	きゅうりと交換するためのアイテム。	魔法の衣と交換するためのアイテム。
きんとうん	**やしち**	**魔法の衣**	**如意棒**
			
親玉との対決のとき、飛びながら戦える。	ライフMAXが2上がる。絶対欲しい。	敵から受けるダメージを4分の1にする。	ソンソンの武器。6段階にパワーアップ。
まきもの	**怪力手袋**	**ハート(大)**	**ハート(小)**
			
マジックポイントを回復してくれる。	これを持っていれば、特定の壁を壊せる。	ライフが5回復する。なかなか出ない。	ライフが2だけ回復する。よく出てくる。

攻略マップ 1〜5

複雑な迷路のルート大公開

STAGE1 空、地上、地下へとソンソンの冒険が始まる

まずは最初なので、敵の動きや攻略のしかたを覚えることに専念していこう。

スタートすると、ザコのオニがパラパラと出てくる。ザコだからといって、バカにしないで、確実に倒していこう。特に青いオニは、一定間隔で火の玉を吐き出してくるので、うまく倒さないとしょっぱなから、ダメージ大だ。

ステージ中盤、ダルマが出てくるところは、あせらずにダルマが転がってくるまでたたき続けよう。怒って転がり出したらすかさずジャンプしてよけ、如意棒で連打すればOKだ。

この面の親玉は、"虎力大仙"。剣を振り回したかと思うと、ジャンプをして攻撃してくる。こいつの倒し方は、剣の攻撃範囲が如意棒より短いので、剣を振っている間は剣の当たらないところに下がって攻撃だ。ジャンプしてきたら、着地の瞬間を狙ってたたこう。



A ⬅至難の旅が始まった。はしゃいでいられるのも今のうちだぜ。



ボス ⬅親玉・虎力大仙との一騎打ち。やつの剣にはくれぐれも注意。



B ⬆最初の仲間の八戒を発見。話によると各ラウンドにいるそうだが、発見できるだろうか?

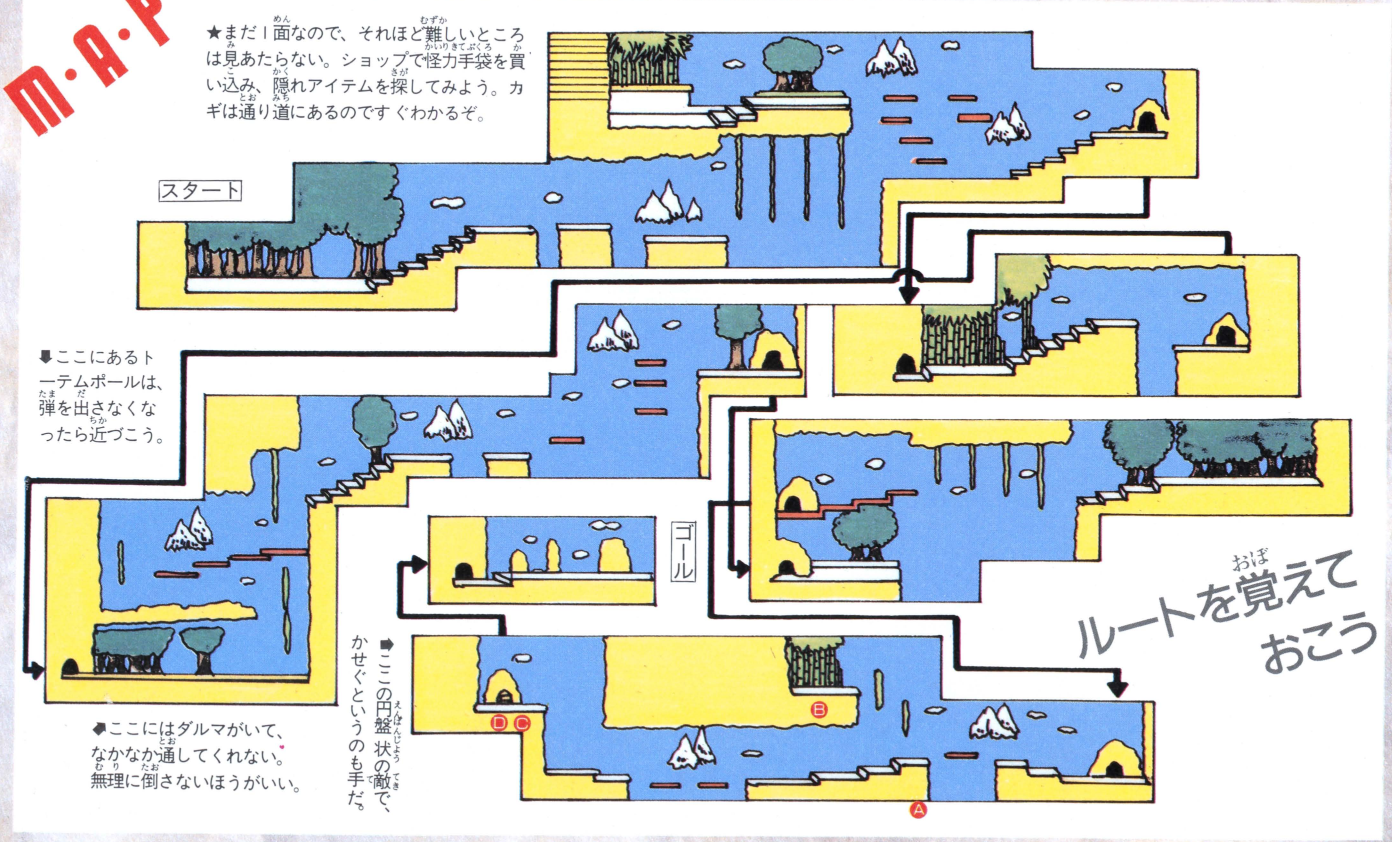


C ⬇こいつ、メチャクチャ固い。倒せばレモンや大きいハートが出るぞ。



D ⬆ソンソンの旅は、なかばカギを探す旅でもある。ちなみにこのドアの向こうは親玉なのだ。

M·A·P



STAGE2 溶岩が吹き出る地下洞を進め

この面では2か所ある、火の玉が下から吹き出してくる床に注意しよう。毎回吹き出す順番が違うのに加えてすき間が狭い。吹き出るタイミングを見切ってすばやく通過しよう。

親玉は"紅孩児"。弾を3方向に連射してくるのでうまく見切ろう。



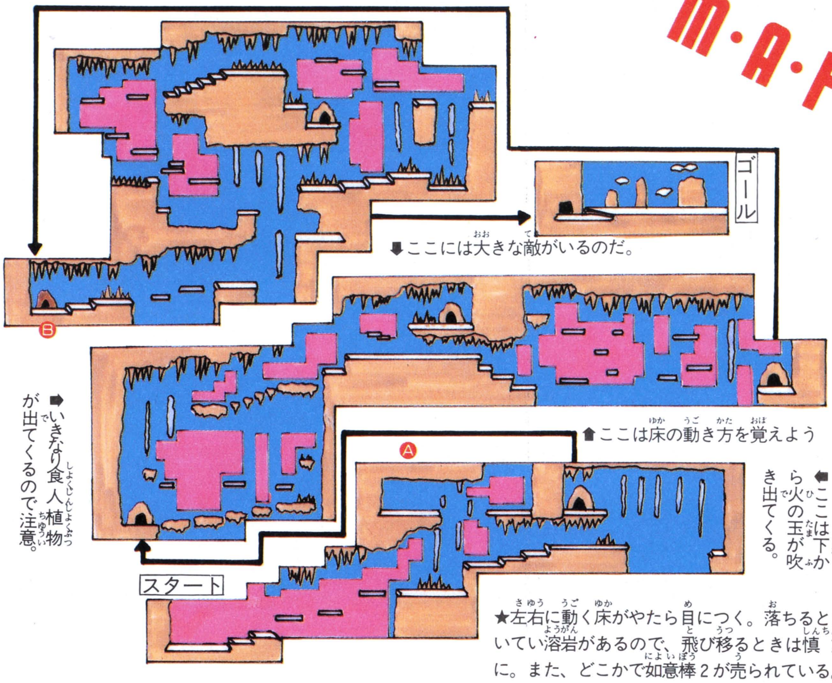


Ⓐ ⬆2番めの仲間、沙悟浄を発見！ のん気なこと言ってられないぞ。

Ⓑ ⬅このコウモリがなかなかのクセ者。ジャンプしてからかわそう。



ボス ➡2面の親玉・紅孩児。3方向に弾を出してくるので、よく見てかわそう。ちなみに弾は撃ち落とせるのだ。



⬇ここには大きな敵がいるのだ。

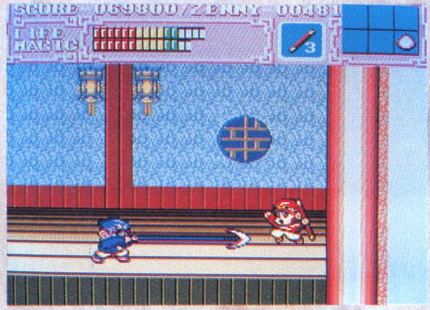
⬆ここは床の動き方を覚えよう

➡いきなり食人植物が出てくるので注意。

⬅ここは下から火の玉が吹き出てくる。

★左右に動く床がやたら目につく。落ちるとたいてい溶岩があるので、飛び移るときは慎重に。また、どこかで如意棒2が売られている。

STAGE3 猿は飛び降りるのも好き？



ボス ⬆ソンソンとソックリな親玉・六耳びこう。なんと、持っている武器まで同じなのだ。

この面あたりから敵の配置や地形が難しくなってくる。まずチェックしたいのが、ところどころにある溶岩。ヘタに落ちてしまうとダメージは大きいし、なかなか出られなかったりと、もうタイヘン。次にチェックを入れたいのがカギのある穴。ここは内部の構造を覚えてから飛び込まないと、ウジャウジャいる敵のまん中に落ちてしまうぞ。



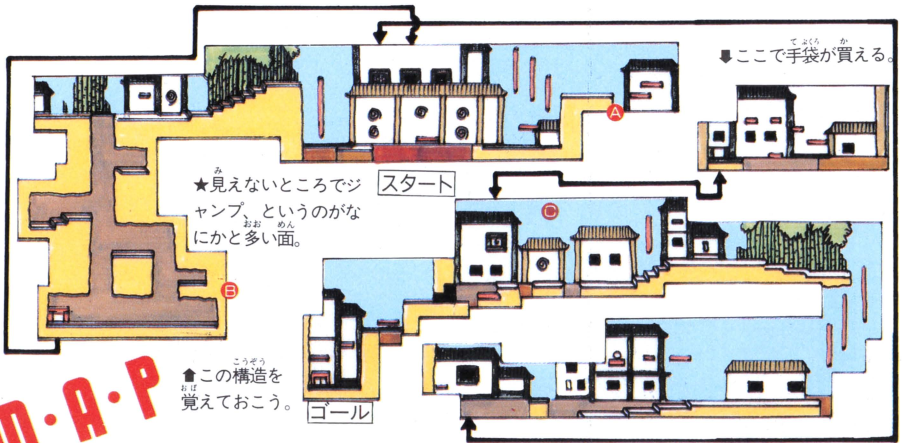
Ⓐ ⬅この言葉は絶対に覚えておくべし。どこにあるかはマップを見て考えよう。



Ⓑ ⬅おおこんなところにカギがあった。とんでもないところにあるなぁ。



Ⓒ ⬅ここを通るときは要注意！敵に当たるとはね返され、溶岩のエジキに……。



⬇ここで手袋が買える。

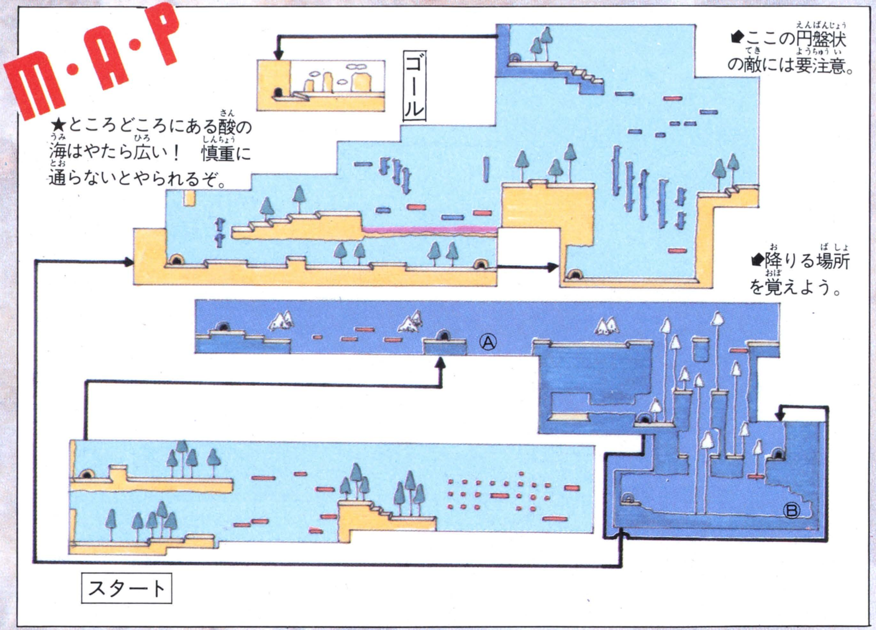
★見えないところでジャンプ、というのがなにかと多い面。

⬆この構造を覚えておこう。

STAGE4 この面から敵もパワーアップするぞ

ようやくステージ4、敵の強さも一新の面だ。また乗ると沈む床も出現するので、どこに何があるのか知らないと先へ進むことは難しい。

上下左右に入りくんだルートをしっかり頭に入れてゴールを目ざせ。





Ⓐ ⬅いよいよステージ4、敵の強さもアップして、なかなかひと筋縄ではいかない。上にいる敵などに当たると、ライフがガバッと減ってしまうので注意。



➡目の前にいる Ⓑ 敵・ステゴンは、ものすごく体力があってなかなか倒せない。くぼみにいればステゴンは入ってこれないので、この場所から攻撃だ。



ボス ⬅親玉の"龍力大仙"。剣を振ると同時に、火の玉も出してくる。

STAGE5 この面を攻略するのは至難の技だ！

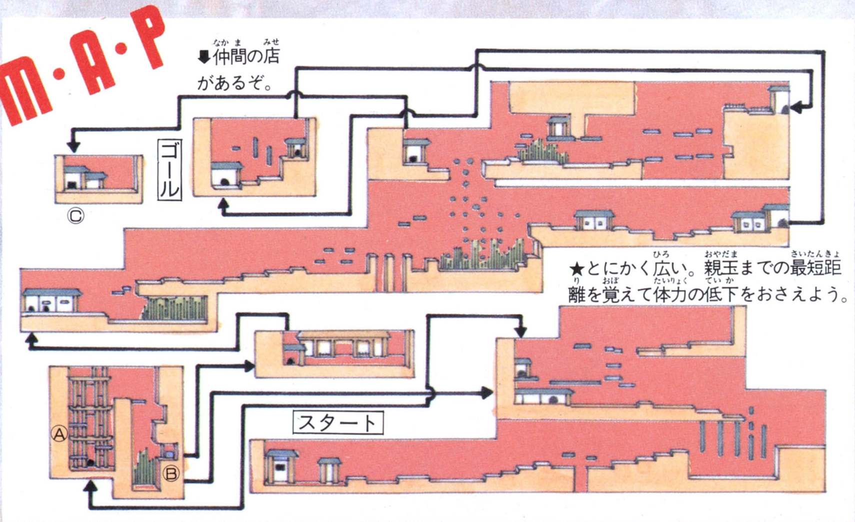
いよいよ5面、ここでもまた新たに抜け穴という仕掛けに出くわす。まわりを壁に囲まれてしまい、「もうだめか⁉」と思っているとあら不思議。何にもないのに抜けられるじゃないの！ また、マップもかなり広いので、しっかり覚えよう。



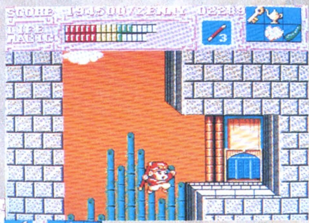
Ⓐ ⬅おお、いいこと教えてもらっちゃった。もっとも、その抜け穴を通らないと、クリアすることはできないけどね。

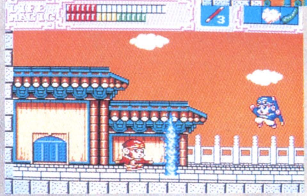


ボス ⬅"金角"はオノをかわしながら頭を狙って撃っていこう。



➡このように、と Ⓑ ても行きづらいところにある扉も存在する。沈む床を使って、タイミングよくジャンプしよう。少し遅れぎみにジャンプするとうまくいくよ。





Ⓒ ⬅再度"六耳びこう"の挑戦だ。今度はボムの魔法を使ってくる。タイムストップかボムを持っていれば、かなり楽な戦いが展開できるけどね。

The Lord of The Crystal

水晶の王者

第2回　ヘリア賢人会議

いよいよ今回から行動スタートだ。
ユルセルームという世界の、ヘリアという島が今回の舞台だ。
ここでイルファル・マグナスを始めとする賢人たちの会議に、われらがヒーロー、少年盗賊マール・マクマールがどうからんでいくのか？
まずはゼラじいさんの話からスタートだ。



ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

第2回

ヘリア賢人会議

ユルセルーム最高の知性がヘリアに集まった。ユルセルームの危機を救うべく……

「ねえねえ、盗賊のマール・マクマールはいつになったら出てくるの？」
ゼラじいさんの長々とつづく歴史の話にしびれを切らして不満の声があがる。
「これこれ、そうあせるもんじゃない。話には順序というものがあるんじゃ。ま、もう少しのしんぼうじゃ。
というわけでじゃ、黒の神デュールの計画どおり、人間と妖精のあいだに生まれたガザル・ディオールは、ユルセルーム最古の王国ファライゾンの都ファラノウムに到着した。そこでガザルを待ち受けておったのは、ほかでもない、ガザル自身の父親じゃった。
父親は、白の神イーヴォの意志にしたがって、ガザルが王座につくのをやめさせるためにかけつけたんじゃ。
この父と子の対決がどういう結果になったのか、ほんとうのところはだれも知らん。
これからの話はちょっと複雑になるが、父が勝った結果の世界と、子が勝った結果の世界の話を交代交代でしていくことになる。むずかしいが、しっかりついてきておくれ。
まず、子、ガザル・ディオールが勝った世界の話じゃ」



2章 1

ヘリアの長老イルファル・マグナス

ユルセルーム大陸東岸に位置する、ユルセルーム史上もっとも古い王国ファライゾン。神々の守護の厚いファライゾンはさまざまな魔法の力で守られている。そういった守りのひとつが、王国の西の国境にあたる三大湖とその湖の あいだをつなぐ河である。ファライゾンに足をふみいれようとする者はだれも、水を越えずにはすまされない。その湖と河は水龍によって守られており、ファライゾンに危害を加えようとする者はけっして水を越えることはできない。



三大湖のひとつ、いちばん南に位置する最大のシリネア湖にはヘリアと呼ばれる島が浮かんでいる。このヘリア島は、ユルセルーム最高の知性、ファライゾンの賢者たちが住まう島として知られている。
そのヘリアの長老、四王国至高の知恵とも呼ばれるイルファル・マグナスがユルセルーム全土に伝令として、1000と9のフェアリーたちを放った。フェアリーたちは、イルファル・マグナスにこれぞと見込まれる各地の賢人たちに伝言をつたえてまわった。「ユルセルームに危機せまる。1888年青紫の月第10日、ヘリアに来たれ」
呼びかけに応じて、青紫の月第10日までにヘリアに到着した賢人、その数900と7人。その全員が大会堂に集められた。
正面の壇上には右に8人、左に8人、席についている。中央の席だけがあいている。もちろん中央は長老の席だ。この壇上にならぶ17人こそ、ファライゾンの知の伝統を守る、「ヘリア十七賢人」である。
イルファル・マグナスがゆっくりした足どりで大会堂中央の通路を壇上に向かって進む。会堂は900人をこえる人間が集まっているとは思えないほどに静まりかえっている。
壇にあがり中央の席についたイルファル・マグナスは、大会堂のすみずみにまで響きわたる朗々とした調子で全員に告げた。
「わが呼びかけに応じて、ここに集まってくれたことを感謝する。すでにわが使者のフェアリーが告げたように、ユルセルームに重大な危機がせまっておる。この危機をどのようにしてしりぞけるか、その方法を話し合うためにこの場に集まっていただいた。ひとつでも多くの有効な意見が提出されることを希望する」
壇上、いちばん左の賢人が立ち上がる。ほかの賢人たちがきわめて高齢なのとくらべると非常に若い。まだ40歳代の後半と見える。
「この会議の主旨をお知らせ申しあげます。1887年は光の月、現ファライゾン王、少年王ガザル・ディオールが即位してから1年と5か月ちかくが過ぎました。
まずは昨年、神々の守護厚いはずのファライゾンが史上まれにみる不作に見まわれまし

た。また、本年もあいかわらずの不作つづきとなっています。ファライゾン各地の穀倉は長年のたくわえを使い果たしつつあります。

　この状況に対し、王たるガザル・ディオールは王としての果たすべき役割を果たすことなく、旧エンダルノウム周辺に鬼族、魔族の不穏な動きありとして、ファライゾン国軍の軍備増強にのみ関心をはらう様子にあります。

　また、農作物の不作、気候の不順はファライゾンにかぎらず、ここ１年、ユルセルーム各地で深刻な問題となりつつあります」

2章 2

ユルセルーム異変続発

「この事態は、少年王ガザル・ディオールの王としての不十分な行いだけが問題なのではなく、そのような者を王として認めたファラノウムの魔法の王座の異状をふくむ、ユルセルーム全体の異状として理解しなければならない。そのためにこそ、ユルセルームにこの者ありと聞こえるみなをここヘリアに呼びあつめたのです。これはユルセルームの重大な危機にほかならない」

　最も若い十七賢人の話をうけて、イルファル・マグナスが結んだ。

　階段状に席がならぶ大会堂のあちこちで発言をもとめて紫の小布が振られる。壇上、左はしの賢人が目で合図をおくると発言が許可されたことになる。まったく声は発せられないが、会堂の全員がそれでなっとくし、混乱は生じないようだ。

　ひとりが選ばれた。

「わたしはユルセルーム大陸東岸のアウロンから、はるばる大陸を横断してきました。アウロンの浜道はみなさんもごぞんじのとおり、ユルセルームで最も美しい砂浜の海岸です。今年の夏、そこにたくさんの魚の死骸がうちあげられました。しかし原因はわかっていません。

　また、この秋のなかごろから、アウロンの北の地方、魔の帝国デュラとの国境のあたりでは異常に早い冬をむかえています。このぶんでは真冬のアウル祝祭日のころには、アウロンの浜道まで凍りつきそうな勢いです」

　別の発言者が許可をうける。

「わたしはユルセルーム南東の果て、ストラディウム島から海路をたどって来ました。ストラディウムあたりでも魚の死骸が打ちあげられる事件は起きています。それ以上に、大陸南方の火山島ヒュノーを本拠地にした海賊の横行に人々が悩まされています」

「わたしは大陸中部のラムザス草原に生活する者です。ラムザスの遊牧民のあいだで、最近、草原に起きる怪現象が話題になっているそうです。もはや冬も深まりつつある季節になって、草原の広い範囲にわたって陽炎のようなゆらめきが発生するということです」「わたしはラムザス草原の南東、ナーハンから来ました。『王の道』に沿ったナーハンの街の南から大陸の南岸まで大森林地帯が続いているのですが、その森林地帯が枯れつつあるという噂を耳にしました。広いところでは、ユルセルーム最大の都たるファラノウムの半分にもあたる面積が枯れているともいいます」「わたしは、ファラノウムに始まる『王の道』の終着地、ユル・ストラディウムの街から来ました。途中、旧エンダルノウムの近くを通りましたが、確かにその周辺に不穏な動きはあるようです。非常に危険な気配があり、近寄りにくいものを感じました」

　ほかにも何人かがこの意見に賛成した。そのうちひとりは、

「少年王ガザル・ディオールは確かに十分な王ではありませんが、旧エンダルノウムの不穏な動きに対応するのは当然ではないでしょうか。まだ年若いことでもありますし」

　と発言した。これに続く発言は、

「いや、たとえ年若い王でも、ファラノウムの魔法の王座が王と認めたからには、十分に王としての役割を果たさなければならない」

　と反対するものだった。

「おそらく、重要なことはそういうことなのであろう」

　とイルファル・マグナスが反対意見に賛成した。「問題は、ユルセルーム各地でいろいろなものの働きが狂いはじめているということなのだ」



2章 3

少年盗賊マール・マクマール

会堂のすみでさけび声があがった。そのさけび声が発言の声とは違って、大会堂全体にはげしく響きわたる。

会堂のあちこちから、今まで目立たないようにひかえていた、軽い革のヨロイを身につけ錫杖を武器としたヘリアの修行者たちが姿を現した。ひとり残らず天井を見上げている。会堂に集まる900人をこえる賢人たちもいっせいに上をふりあおいだ。

「降りてこい！」

修行者のなかでもひときわ立派な体格の男が野太い声でさけんだ。天井の梁の上を人影が動きまわっている。

梁のあいだを身軽に動きまわる人影は、落ちるのではないかという危うさをまったく感じさせない。ただ、どこに逃げたらいいのか迷っているふうだった。

もはや会議どころではなかった。かなり時間をかけた捕りもののすえ、天井の人影はヘリア修行者の一団に取りおさえられた。

たくましい修行者たちに両腕をおさえられて、壇の正面に連れられてきたのは、まだ二十にもならない少年だった。

イルファル・マグナスが席から立ち上がり、進みでて、壇の上から少年を見おろす。

「何者か」

「マール・マクマール。ユルセルームを東西に駆けめぐる盗賊さ」

壇上のイルファル・マグナスを見上げる少年の視線には少しもいじけた感じはない。明るく軽快な口調だ。

「いかにして水を渡り、だれにも気づかれずに大会堂に侵入した？」

「おれの手にかかれば軽いもんさ」

不敵な笑みというより、子どもがいたずらを告白するようないたずらっぽい表情を浮かべてイルファル・マグナスの問いに答える。

「目的は？」

「にぎやかそうだったからね。それだけ」

長老はマール・マクマールから視線をそらさず、しばらく考えにふけった。

「今のユルセルームの事態について何を知っておる」

マールはいかにも少年っぽい笑顔になった。

「それはあなたも知っているはずだよ。少年王ガザル・ディオールが王座を前にしたとき、いったい何が起こったのか」

「父と子の対決か」

「そう。そのとき、ユルセルームの未来はたった2人の存在にあずけられていたんだよ」

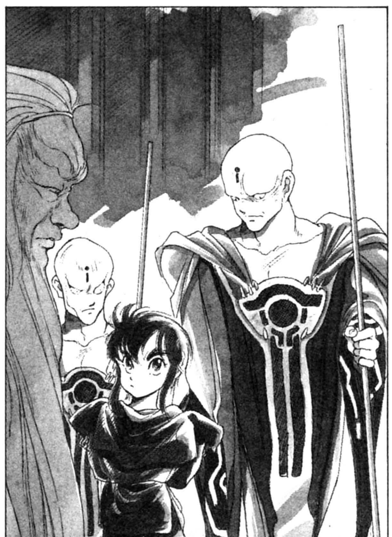
「たった2人……世界の運命をになうには小さすぎるというわけか」

「さっすが、ヘリアの長老さま。そこでユルセルームの未来は2つに分かれてしまったわけ。ファラノウムの王座に少年王がついた未来と、王座が空位のままの未来の2つにね」

「どうすればいいのだ。少年盗賊マール・マクマールよ」

「ルーデルファーンの奇跡」

この短いことばに、落ち着きはらっているはずのヘリア十七賢人が明らかにどよめいた。会堂の賢人たちは固唾をのんで、少年盗賊と長老のやりとりを見守っている。



2章 4

隠された知識

「ラノル、年若い盗賊を解放してやるのだ」

イルファル・マグナスが修行者に告げた。壇上右はしの賢人が思わず立ち上がる。

「マグナス長老！」

長老はそちらを振りかえることなく左手をあげて制した。修行者は長老の指示にしたがってマール・マクマールの腕を放した。

「長老さま、ありがとう」

マール・マクマールは感謝の礼を示すと、両わきの修行者たちにもにっこりと笑顔をむけた。

「じゃあね。みなさん、おさわがせしてゴメンなさい」

少年盗賊は元気よく会堂を走り出ていった。尾行を指示しようとした修行者の長のしぐさを見抜いて、

「追わんでよい。用のあるときは向こうから現れる」

と長老が言った。ゆっくりとした動作で席に戻る。

「何者なのです」

十七賢人のなかから質問が出た。

「年若い盗賊。あらゆる場面をのぞきこんでいるようだ」

長老はこれ以上の答えをする気持ちはないようだった。

さすがに会堂内のあちこちで私語がささやかれる。

「ルーデルファーンの奇跡ってなんだ」

「知らないのか。選ばれた者にしか伝えられないヘリアの『隠された知識』の1つなんだ。一般にはルーデルファーンの奇跡という言葉さえ知られていないんだ」

このあと、ヘリア賢人会議は13日間にわたって続いた。その議題はほとんど「ユルセルーム世界の未来が2つになってしまったこと」についてだった。

その内容は、賢人たちがみなそうするような抽象的な会話を中心としたもので、ここで繰り返してもあまり意味はないだろう(ゼラじいさん談：わしにもよくわからんのじゃ)。

ルーデルファーンの奇跡については、だれもつっこむようなことはしなかった。『隠された知識』についておおっぴらに追求するようなことはだれにも許されないのである。

「さてじゃ。ヘリアの大会堂で一度は捕らえられながら、長老のご配慮で解放してもらえた少年盗賊マール・マクマールは、その後どうしたのか？

うむ、会議が終了した直後、旧エンダルノウムにほど近いエノイルの街に姿を現したんじゃ。そこでマール・マクマールは、会議の内容をバラしまくったんじゃ。

その噂を耳にした冒険ずきの連中が、ユルセルームの危機を救うために、つぎつぎと立ち上がったんじゃ」

ゼラじいさんは目を閉じて、大きく息をついた。

〈2章おわり〉

キミのとれる行動は？



ゼラがくわしく説明

それでは、メイルＲＰＧに参加するおぬしらのキャラクターが、どのような行動をとれるかを説明しようの。

まずじゃ、おぬしらのキャラクターはエノイルの街にいたんじゃ。そこに少年盗賊のマール・マクマールが現れて、ヘリア島でひらかれておった賢人会議の内容を酒場や広場でバラしまくった。

ま、べつに賢人会議は秘密の会議ではないんじゃが、参加した賢人たちが街なかで言いふらすようなことはけっしてせんからの。マール・マクマールがバラして歩かんかったら、会議の内容がこんなに早くみんなの知るところとはならなかったはずじゃ。

マールが流した情報をもとに、どうしたらいいかを真剣に考えるじゃろう。

ただのぉ、いろいろな事情でなんでもかんでもできるというわけにはいかん。行動選択肢表に書かれてある１番から９番までの行動と、特に何もしない（０番の行動）という10種類の行動のうちから、３つの行動を選んでもらわなければならないのじゃ。

●

今回の行動は、ま、最初の行動ということもあって、ぜんぶが「何かを調べる」という内容になっておる。

３つの行動を選ぶにあたって注意しなければならんことは、それぞれの行動のあいだにある「相性」じゃ。

具体的にいうと、たとえば１番と８番の両方を選んだとする。１番の行動はユルセルーム大陸の西の端にあるアウロンに行くことが必要じゃ。８番の行動には大陸の正反対、東の端のファラノウムに行くことが必要になっておる。そうなんじゃ、この２つの行動をするためには、大陸を西から東まで大横断するという手間がかかってしまうんじゃ。

かわりに１番と２番を選ぶことにすれば、どちらもアウロンという１つの国のなかを調べてまわればすむので、手間がかからない。手間がかからなければ、それだけ行動が充実して成功の可能性も高くなるわけじゃ。

この「相性」を考えて、３つの行動を選ぶことはとても大事なことじゃ。

ただし、当然のことじゃが、それだけでは完ぺきとはいえんぞ。表にあげられた１番から９番の行動のうち、ユルセルームの危機をさけるために重要なものはどれなのか、それを見きわめなければだめじゃ。

今のところは、ほとんど情報はないので、推理というわけにはいかんじゃろうが、そのかわりにカンをはたらかせて、どれとどれとどれが重要か判断しなければならん。

それから、自分の職業にあわない行動を選んではならん。４番の海賊の活動を調べるなんぞという危険な行動を、あまり体力のない吟遊詩人や魔法使いが選んでも成功の見込みは少ないぞ。

●

今回の行動の結果は、１か月あいだをおいて４月号（２月28日発売）で発表される。

行動がうまく成功したキャラクターは、その成功のていどに応じた得点があたえられる。成功しなかったキャラクターは０点じゃ。

得点がもらえたキャラクターは多少なりとも歴史的な物語に記憶されたことになる。その得点をもとに順位を決めて「ランキング表」をつくって、そして発表じゃ。

ランキング表に登録されていなければ行動は失敗じゃ。おぬしのキャラクターは歴史に記憶されることはなく、結局はいてもいなくても同じこと。ま、死んでしまったようなものなんじゃ。もちろん、同じキャラクターでまた挑戦してくれてかまわんぞ。

ランキング表に登録されたキャラクターが、４月号のときの行動で、また得点をもらえれば、今までの得点に足されて、合計点で順位が決められるんじゃ。

なんじゃ？　ズルい？　そんなことはない。このメイルＲＰＧ、いつからでも逆転ができるようになっておる。けっしてあきらめてはダメじゃぞ。

キャラクターの作りかたは次のページで説明されておる。キャラクターができたら、もう一度このページに書いてあったことを思い出して、じっくりと行動を選ぶんじゃ。

いいか、忘れずにハガキをポストに入れるんじゃぞ。

右から３つ選ぶのだ

1. アウロンの浜道まで行って、魚が大量に死んだ理由を調べる
2. アウロン北方に行って、異常に早い冬の到来について調べる
3. ストラディウム島に渡って、魚が大量に死んだ理由を調べる
4. 火山島ヒュノーに渡って、海賊の活動について調べる
5. ラムザス草原地帯に行って、謎の陽炎について調べる
6. ナーハン南方の森林地帯に行って、森林が枯れていることについて調べる
7. 旧エンダルノウムに接近して、どんな不穏なことが起こっているか調べる
8. ファラノウムに行って、ガザル・ディオールの父子対決について調べる
9. 「ルーデルファーンの奇跡」について調べる

MAIL RPG ゲーム

「水晶の王者」への参加のしかた

キャラクターの作りかた



キャラクターはユルセルーム世界で活躍するキミたちの分身だ。

そのキャラクターの作りかたを、おれ、少年盗賊マール・マクマールが説明するから、よく聞いてくれよ。

キャラクターを決めているのは次の４つの項目なんだ。「キャラクター名」、「種族」、「信仰する神」、「職業」の４つ。

「キャラクター名」は、もちろんキミの分身の名まえ。カタカナで16文字以内ならばなんでもいい。キミの好きなカッコいい名まえをつけてくれ。

「種族」には、となりのページの５種類がある。そのなかから選べばいい。「信仰する神」は７種類、「職業」は６種類ある。やっぱりとなりのページに書いてあるから、そのなかから選んでくれ。

選ぶときの注意は「種族」と「神」、「種族」と「職業」のあいだに相性があるということだ。

たとえばドワーフ族を選んだとすると、ドワーフ族を創造したガルパニ神とはとても相性がいいし、また鍛冶が得意だから職人にも向いているんだ。もちろん、相性が良いばかりじゃないから、悪い組み合わせもある。相性の悪い組み合わせを選んでしまうと、神さまの加護が得られなかったり、職業の利点を生かせなくなったりしてしまうから、成功はむずかしい。よく考えて決めよう。

ハガキの記入のしかた

キャラクターを決める４つの項目が決まったら、今度はそれをハガキに記入するんだ。

たとえば、キャラクターの名まえを「ジエロ・ボーフ」として種族を「ドワーフ族」、信仰する神を「ガルパニ」、職業を「戦士」とするとすると右の例のようになるのがわかるだろう。

今度は行動の選択肢の記入だ。前のページをよく読んで３つの行動を選んでくれ。３つの行動は必要ないと思えば１から９の数字のかわりに０を記入すればいい（０を２つ記入してもいいよ）。

右の例では、３番と４番と７番の行動の選択肢を選んだことになっている。ハガキの欄に書き込む順番は関係ないから、３—４—７でも、４—３—７でも結果はおんなじだ。

それから今度は、キャラクターの運の良さをあらわす運命数を決めるんだ。１から９までの数字ならどれでもいい。小さいほうがいいとか大きいほうがいいとかということはない。まったくの自由だよ。

最後の暗証コード。これはとても大事なものだ。行動の結果が良くてランキング表に登録されたとするよ。そこでだれかが勝手に、キミのキャラクターを使おうとしても、この欄でキミが決めた正しい暗証コードが記入されなければ、行動を受けつけないようになっているんだ。だけど、もしキミがじぶんの暗証コードを忘れてしまうと、せっかくの登録がムダになってしまうから注意しよう（ランキング表には暗証コードはのらないよ）。

ランキング表に登録されると、キャラクターの名まえ、種族、信仰する神、職業は変えられなくなる。そこで、記入欄の種族、神、職業の３つの欄には、かわりに、ランキング表にのせられている３ケタの登録番号を書き込むようになるんだ。

ランキング表と登録は３月号からだから、まだあんまり関係ないけど、覚えておいてほしい。まあね、「キャラクター情報記入ハガキ」にも記入のしかたはきちんと書いてあるんで、それを見ながらやれば、大丈夫なはずだけどね。

ハガキの締切はかなり早くて、１月14日必着だ。あんまりノンビリしていられないぞ。

みんなのハガキ、待ってるからね。

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

キャラクターの名まえ❖カタカナで16文字以内（途中・含む）

種族（１から５の数字）❖❶人間族　❷妖精族　❸ドワーフ族　❹ハーフリング族　❺鬼族

信仰する神（１から７の数字）❖❶イーヴォ　❷デユール　❸オザン　❹アウル　❺ザリ　❻ガルパニ　❼メディート

職業（１から６の数字）❖❶戦士　❷魔法使い　❸祭司　❹吟遊詩人　❺商人　❻職人

第１～第３選択肢（１から９の数字）❖41ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

運命数（１から９の数字）❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

暗証コード（AからZまでのアルファベット）❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。
忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択は同じ要領で）。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

ジ	エ	ロ	・	ボ	ー	フ					

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード
3	6	1	3	4	7	4	J

すでにキャラクターが登録されている人は、ランキング表の３ケタの登録番号を記入する

種族

選べるのは5つのうちからひとつ。キミのキャラはなに族の出身？　そしてどこで生まれたのか!?



人間族

まあみんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと(なかには弱いやつもいるだろうけど)。



妖精族

別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。



ドワーフ族

身長120センチくらいの小人族。髭が濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。



ハーフリング族

身長は1メートルに満たない小人族。木の穴や土に穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復がはやい。



鬼　族

別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。

神(スィーラ)

神々はわれわれの前に直接姿を見せることはない。わかっているのは色のイメージだけだ。

イーヴォ

白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰される。

デュール

黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフの創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。

オザン

金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。

アウル

青の神。海の神でもあり、法と調和をも司る。ストラディウム人の信仰があつい。

ザ　リ

紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。

ガルパニ

赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。

メディート

緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。

職業

人気の高い職業がかならずしも高ポイントを得るとは限らない。種族や神との関連性もよく考えて。



戦士

とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。



魔法使い

知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。



祭司

精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。



吟遊詩人

楽器をこなす器用さと、人気をあつめる陽気さや外見が必要だ。地理と噂に強い。



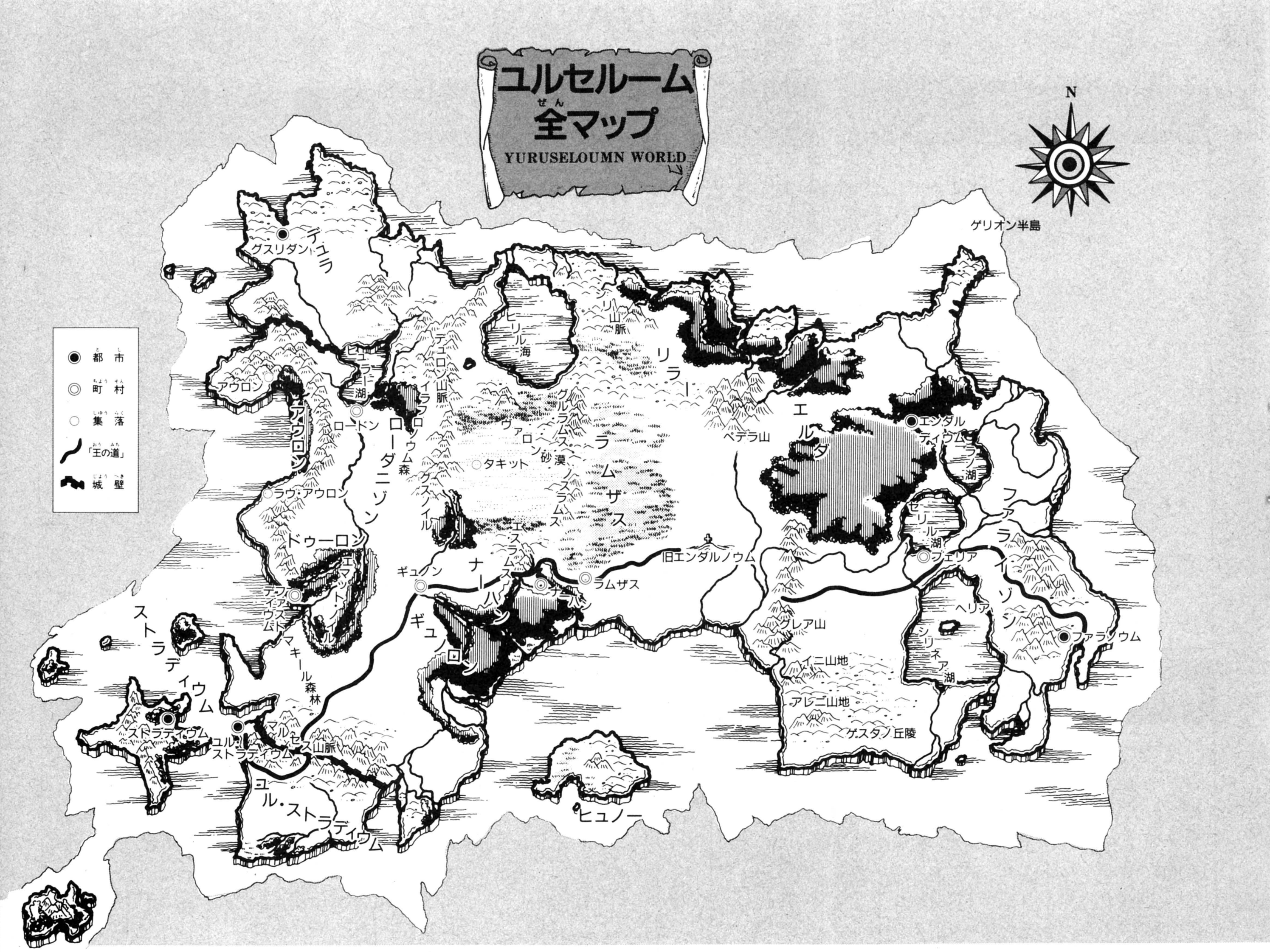
商人

誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。



職人

とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。



水晶球通信（クリスタルつうしん）

お待たせしました。いよいよメイルRPGのプレイ開始です。

今回は＜ガザル・ディオールがファライゾンの王座につくことのできた世界＞の話。

行動の結果は3月号。そこで発表されるランキング表にのったキャラクターたちが「第1グループ」と呼ばれることになるんだ。

で、発表まで1か月あいているよね。その1か月、つまり来月号は＜ファライゾンの王座にだれもついていない世界＞のほうの話になるんだ。そこで新しい行動の選択肢が出てくるから、今月と同じように3つの行動をとることができる。でも大事なことは、来月に行動を開始するキャラクターは、「第2グループ」だということ。今月のハガキで出すキャラクターとはまったくの別人だから間違えないようにね。

ランキングの最終結果で上位にのこった参加者のみなさんには『福袋』が用意されています。第1グループと第2グループ、べつべつにランキング表を集計するから、来月もハガキを出して挑戦してくれれば、『福袋』のチャンスは2倍。

みんなハリキってメイルRPGに挑戦してくれると、とってもうれしい。

それから、行動以外の、おたよりなんかも募集します。このコーナーでドンドン紹介していく予定だから、ヨロシク！

次号予告

第3回「ドワーフ皇国」

伝説のドワーフ、ギムロ・ドンレスが次号のゲストキャラだ



がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲2月場所



この読者コーナーはなんかちょっと変

なにしろ全体を仕切っているのが、お羽黒、オーノー国といった超マイナーなウラ相撲界（日本相撲協会否定）のめんめん。ステキに変だというおたよりが早くもたくさん届いたぞ。キミも参加してウラ力士をひやかしてやろう。

イラスト／盛本康成

インパクトの強弱が入選へのわかれめだぜ

カットランダム

300MAC

今回もすべての案内役は、ウラ相撲・元大横綱のお羽黒センセがつとめるぞ。まずはカットランダムのコーナーからスタートだ。

小学校の頃だ。オレはおっぱいにとても興味をもっていたから、図工の時間はすべての図画、すべての工作物におっぱいをつけていた。で、粘土細工の自動車におっぱいがついてたらやっぱり変だから、図工の成績はいつも最悪だったぜ。ところでキミたちのカットは変じゃなさすぎるなあ。なお、カットは黒一色で描くこと。

少し背のびした絵を待ちだ

坂東春夫クン



「今年の夏はからだをこわしていたので、ほとんど海へもプールへも行けませんでした。だから夢の中で理想の水着を着た女の人が現れたときはとてもうれしかった」と、坂東クンはコメントを寄せてくれた。

大貫和則クン



大貫クンは女性誌を読むとコーフンするそうだ。

小熊秀明クン



ジライヤはおとなも夢中にさせる素敵な忍者だよ。

勝たすも負かすもすべてはキミの知恵しだい

こじつけ一本勝負!!

200MAC

このコーナーはすなわち、なんでもいいから対戦させて、その決着をつけさせせようというコーナーだ。対戦させる相手は、たとえば工藤静香VS源静（のび太が憧れているあの子だよ）でもいいし、ウラ力士VSモノホンの力士でもいい。フランスパンとネジ回しだっていいんだ。要はトンチだぜ。

オバQとサザエさんにでてくる波平がケンカをした。髪の毛の引っ張り合いになり、それぞれ1本ずつ引き抜いた。そこでオバQは勝ったと思った。オバQは自分の髪の毛は2本になったものの、波平のてっぺんの1本を抜いてやり相手を完全なハゲにしてやったと思ったのだ。と、波平はクルリとうしろを振りむいた。波平の後頭部にはびっしりと黒い髪が生えていたではないか！　ガクゼンとするオバQに波平は言った。「もう1本ずつ、いや、もう2本ずつ抜き合いますか？」　オバQは降参した。　（福岡県・井原恵子）

なかなかかわいい勝負だが、決着のつけかたにいま一歩の歯切れが欲しいなあ。(千代のウルフ)



ウラ辞苑

闇の世界のことばのコーナー

200MAC

キミたちの仲間うちではやっている、キミたちだけに通じる暗号のようなことば。キミが創造・開発した、なるほどと思わせる新しいことば。世界中どこの国の辞書にものっていないユニークなことばを送ってほしい。もちろん解説をつけて応募するんだぜ。

『グローイング』―幼稚園のころに可愛かった女の子が小学校、中学校に進むにつれてだんだん可愛くなくなっていくってことあるよね。成長するに従い、どんどんブスに成長するタイプのコがいる。そういう「成長する」ブスのことをぼくらは『グローイング』と呼んでいる。あの“閣下××み”ちゃんも“頑張れ玄さん”ではあんなに可愛かったのに…。『グローイング』が始まったのだ。　（東京都・湯川勇）

なにかがちょっと足りない愛すべきぼくたち

夜霧のイマイチボーイ 200MAC

友だちのケンはとても正義感が強いから、このまえも万引き少年を捕まえた。でもケンカが弱いので逆に殴られたんだ。ケンカさえ強けりゃ…。（三重県・田中薫）

ケンくんに伝えてほしい。しこを毎日百回踏めば強くなること。

ケンくんのようなイマイチくんのエピソード、待ってるぞ。

文通相手に赤のペンで手紙を書いた。それが絶交のしるしだなんて、おれ、知らなかったんだ。ただ、喜ばせてやろうと思っただけなのに。もち、文通は途絶えてしまった。（石川県・大西哲）

そんな失敗を通しておとなになるのだ。オレも文通相手にエッチなこと書いて嫌われたことがある。

キミご自慢の彼女やおねえさんをみせてくれ

ミス♥金星 700MAC

ミス金星のコーナーはウラ力士がいちばん期待を寄せているコーナーだ。だからMACカードの点数もど〜んと700点にはねあがったぞ。キミたちのまわりに少しでもかわいいコがいたら、とにかく応募すること。なお、写真は原則的に白黒写真。金星ちゃんのコメント、年齢（学年）を添えて送ってね。なお、B、W、Hなども添えられていると、採用される確率がグンと高くなるぜ。



香川春樹クンの金星 岸本かおるチャン

『おどろき生写真』を撮ろうとチカンやエッチな恋人が出没する某公園のシゲミで待機していたところ、ヤブからぼうに女が出現したのであわててシャッターを切った。でも、よく見ればなかなかの美人。急きょ予定を変更して彼女を『ミス金星』に応募することにした、という香川クンはえらいやっちゃ！

ちなみにかおるさんの好物はイクラで、表の相撲取の中では大乃国がひいきなのだそうだ。

長谷川真クンの金星 徳田直己チャン



いい女のコは、いつも多くの男のコにとり囲まれている。直己ちゃんの場合もしかりだ。「飾り気がなく、親切で明るくきさくなコです」と、ベタホメの長谷川くん。もしかしてホレてるね。

ペンを武器に論戦を闘わせよう

熱闘論100℃ 200MAC

世界一強い男が決定！

前回、世界一強い男はだれかというテーマでウラ力士に討論してもらったら、結論がでなかった。だから今月も同じテーマで熱闘論開始だ。なお「No.1アイドルはだれか」「No.1 PCエンジンソフト」のテーマも募集中。

マイク・タイソンだよ。絶対だ。どの試合をみても相手はビビッちゃって試合にならないもの。ガッツ石松も言ったよ、宇宙人じゃなきゃ勝てないって。（長野県・田村隆寛）

しょせん、殴る蹴るの人たちは五十歩百歩ってとこ。だから相手に触れずに投げ飛ばすことのできる“気”のパワーをもった西野皓三先生が世界一！（兵庫県・富岡朋也）

とてもフツーじゃないインモラルなコーナー

おどろき！生写真 500MAC

由布良太クン



女子トイレをのぞく変態ニイサンをフォーカスした由布クンが今月の入選だ。キミもカメラをもって街に飛びだせ。写真は原則的に白黒。

シャッターを押した由布クンは、写真の男に追いかけられたという。命がけの写真なのだ。



おたよりコーナー

250MAC

ノーマル編

日本相撲協会否定のウラ相撲の力士が、どうしてPCエンジンの雑誌に登場するのか、まったくもって感心しました。ぼくは（NHKが放送する）表の相撲の大ファンだけど、どすこいサロンのウラ力士のこともいっぺんに好きになってしまいました。特に、けつ潮関のことが気にいった。だけどけつ潮関って朝潮関となんか関係あるんですか？　千代のウルフは千代の富士のような気がするし…。秘密があれば教えてください。

（群馬県・山下豊彦）

ボクのファンだなんて山下くん、ありがと。だけどボクたちは表の相撲取りたちとはな〜んも関係ないんだよ。似てる気がするのは、まったくのキミの錯覚だよ。（けつ潮）

山手線の車内で、酔っぱらったおじさんが座席にタテに寝ていた。ひとりで7人分の席を占領していたのだ。でもおじさんはゴツイからだにイカツイ顔をしていたので、だれも注意する人がいなかった。オレは中学生ながら、なんとかしなきゃと思った。ふと見ると、おじさんはごていねいに靴をぬいで寝ていた。だから高田馬場駅に停車したとき、オレは意を決しておじさんの靴をつかみ、ホームの外に捨ててやったさ。胸がスーッとしたよ。その後、オレは新宿で降りたけど、目覚めたあと、おじさんどうしたかなあ。（東京都・斉藤幸雄）

キミはいいことをしたようで実は悪いことをしたのだ。胸に手をあて反省だ。（北豚佑）

あぶない編

友だちのおねえさん、すっごい美人なんだ。そばによるとたまらないいい匂いもするしずっと憧れていた。

ところで先日、その友だちの家に遊びに行ったとき、家の中でかくれんぼをすることになった。そこで、ぼくは憧れのおねえさんの部屋に忍び込み、クローゼットの中に隠れたんだ。なんとそこには、黒いレオタードがつるしてあった。モダンバレエをやるおねえさんのものだろう!!　とてもここでは言えないような行為を、そのレオタードを相手に行いました。

（長崎県・課外授業）

少年はいつの時代もおねえさんに憧れるもの。ところでキミはレオタードにどういうイタズラしたんだ？（こにくら錦）

こおろぎを飼育していたのに秋になってもぜんぜん鳴かないの。おかしいと思って、昆虫博士と異名をとるKくんにみてもらったら、Kくん、気持ち悪そうな顔で私に言ったのよ。「よくこんな不気味なものを飼ってたね。こいつは便所こおろぎじゃあないか！」私、とってもうかつな女の子でした。

（千葉県・坂井あかり）

便所こおろぎだって、立派なペットだよ。（オーノー国）

クラスの女子に家庭科の宿題のアップリケを頼んだら、まるで本物のポコ×ンのアップリケを作ってきやがったよ。どういう神経してるんだ。

（大阪府・日高啓一）

最近の女の子はとてもポコ×ンが好きなのだ。（北豚佑）

元天才横綱お羽黒センセのわがまま人生相談

俺に聞くな!!

250MAC

だれにも言えないような、切なく恥ずかしい悩みがあればオレに相談してほしい。特に女の子からの相談や、エッチにまつわる悩みごとは大歓迎だ。匿名だってかまわないからおそれずに手紙を！

Q 先日、両親の小、中学校時代の通知表を見てしまい、ガクゼンとしました。なんと、2と3がほとんどで、たまに4がポツポツある程度のひどい成績だったのです。これじゃあぼくがいくらがんばっても成績がアップしないわけです。バカが遺伝したんだ。どうすりゃいいんだ。（東京都・かくれんぼ）

A キミは2つの点で間違っている。まず、両親のことをバカなんて言ってはいけないな。キミだってその成績表を見つけるまでは、両親のことをバカなんて思ってもみなかったはずだ。じゃなかったらガクゼンとはしないからね。だいたい成績表で頭の善し悪しがわかるわけはないんだ。あんなもの、それこそバカの先生が勝手につけるだけだからね。それからもうひとつ、キミは遺伝を信じているが、あんなに頼りないものはないぜ。スケベな親の子はみんなスケベか？　違うだろ。「とんびが鷹を生む」のが世の中なんだ。もっともキミの場合は「鷹に生まれたとんび」かもしれないな。こんなくだらん相談するんだもん。



おたより大募集

今回各コーナーにおたよりを送ってくれた諸君。ウラ相撲界を代表して元大横綱のお羽黒様がじきじきにお礼を述べる。ありがとう！　だけどイマイチ、イマニ、イマサンなんだよなあ。もっと巨漢力士をぶっ飛ばすようなパワーのある作品を期待していたんだぞ。相撲のわざでいえば、寄り切り、押し出しなんていうよくあるわざじゃあなく、けたぐり、ぶつだん返しなみのド肝を抜く作品を待っている。でも、まあ、おたよりはなんでもうれしい。どしどし応募してくれよな！

なお、採用されたキミには各コーナーに示されている点数のMACカードがおくられるぞ。MACカードをかせいでステキなプレゼントをもらっちゃお。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16　市ヶ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部　どすこい係

2月場所読者番付

西		東	
横綱	由布良太	横綱	香川春樹
大関	森田信一	大関	板東春夫
関脇	課外授業	関脇	湯川　勇
小結	斉藤幸雄	小結	かくれんぼ
平幕	大貫和則	平幕	田中　薫
十両	富岡朋也	十両	坂井あかり
幕下	大西　哲	幕下	山下豊彦
三段目	井原恵子	三段目	日高啓一



謎仮面力士の番付占星術

番付	西	基本運	恋愛運	東	基本運	恋愛運
横綱	みずがめ座	特に勉強運は最高だ！　この時期を利用して一気にライバルに差をつけてやろう。	欲しかった異性がキミのものになりそうな暗示。ラブの波状攻撃をしかけよう。	おうし座	やることなすことがつきまくりそうだ。手当たり次第にチャレンジしよう！	気持ちのよい体験ができそうだ。異性にはスキンシップ攻撃にでてみよ。
大関	ふたご座	友情運あり。積極的に多くの友だちと交われば、数人の親友ができそうだ！	下校の途中でいいことがありそう。寄り道、回り道をして帰るように！	うお座	好奇心が希望を運んでくれるとき。デバガメのようにいろんな場所に出没せよ！	出会ったばかりの異性が狙いどき。イニシアチブをとればその恋、キミのものだ。
関脇	おひつじ座	やさしさにツキあり。困っている人を助け人気者への足がかりを築こう。	異性に対しても、もっぱらやさしくせまるとキミの思いがかなう、かも、だ。	かに座	イメチェン運あり。自分にいやけがさしている人は変身するチャンスだ！	並運。今月のアタックの成功率は50％だ。いちかばちかやるならやってみよ！
小結	しし座	読書がなかなかポイント。乱読すれば新しい世界が開けていきそうだよ。	清潔を心がけよう。なぜなら今月のキミは異性の目には不潔に映りやすいんだ。	おとめ座	運気は下降ぎみ。やるべきことはなるべく上旬のうちに済ませておこう。	アタックも前半が勝負だ。電話攻撃が有望とでているぞ。善は急げ！
平幕	さそり座	友だちにひっかけられやすいとき。あやしいやつにはお尻ペンペンしておこう。	異性もわなを仕かけていそうだ。特にふとったやつには非常警戒態勢をしこう。	いて座	自慢をするとみんなに嫌われる暗示。いいことがあってもあまり人に言うなよ。	波乱含みの運勢。異性と対立をしたら、キミから折れないと痛い目にあうぜ。
十両	てんびん座	いいことなしの1か月に。努力を忘れるとさらに運気が悪くなるから注意だ。	年上の異性からイタズラされそうな予感。むしろお望みなら接してみるのも…。	やぎ座	最低運。友だちからはバカ扱いをされそうだ。きぜんとした態度で過ごそうな。	異性とは言葉の歯車が合わない。無理に話をしかけないのがこの時期の原則だ。

謎仮面力士とは？

ウラ力士だってその正体を知らないんだよ。千代のウルフからは「お羽黒、てめえだろう！」なんて言われたけど、自己顕示欲の強いオレが匿名で占いなんかやるもんか。もっか全力をあげてその正体を探っているのだが、一説によると、プロレスにいった超有名力士ではないかという噂もある。だったらあの輪島さん？　んなわけねえぞ。この占いはかなり専門的で、よくあたるもん！

番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知り、このひと月を適切に過ごそう。
（謎仮面力士）

おひつじ座	3/21〜4/20	てんびん座	9/23〜10/23
おうし座	4/21〜5/21	さそり座	10/24〜11/22
ふたご座	5/22〜6/21	いて座	11/23〜12/21
かに座	6/22〜7/22	やぎ座	12/22〜1/20
しし座	7/23〜8/22	みずがめ座	1/21〜2/18
おとめ座	8/23〜9/22	うお座	2/19〜3/20

SOFTH Infor

ナグザット

先日、『エイリアンクラッシュ』が、国際映像ソフトフェア推進協議会主催のAVA'88グランプリで、みなさまの多大な評価を得て、ハイテク映像部門特別賞をいただくことができましたことは、誠に光栄に存じます。スタッフ一同、今後のソフト制作に大変励みとなり、力を入れてがんばっています。次の『DIGITAL CHAMP』はボクシングもの。今後もいろいろなソフトを出そうと検討中ですので、ぜひ期待していてください。　（担当／浦和）

マイクロキャビン

さぁ！　スキーのシーズンです!!　コタツでゲームもいいけど、たまには外で遊ぼうネ。スキーはまだまだヘタだけど、おもしろいから好きだな！　冬でもスキーしてると寒くないしね。"子供は風の子、大人は火の子"なんて言葉があるけど、PCエンジンユーザーのみんなは"子供は風邪の子"にならないように『めぞん一刻』でいい汗かこうね!!　しかし、もうちまたで発売されてるのかな?!　ま、とにかくよろしくね!!　（担当／大津）

ビデオシステム

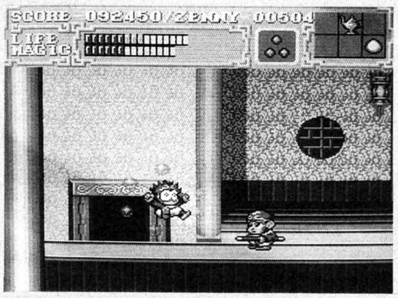
冬の京都はさむおすなぁ。ビデオシステムです。コタツにPCエンジンしてますか？　でも、たまにはゲーセンにも行ってくださいね。『わいわい麻雀』の発売が3月に決まりそうです。登場人物は個性豊かに13人の予定。勝ち抜きモードでは、アイテムを駆使したエキサイティングプレイを楽しみながら名人を目指し、ノーマルモードでは初心者の指導もあります。パスワードで長く楽しめますので、期待していてくださいね。　（担当／西川）

NECアベニュー

全国1億2千万の『スペースハリアー』ファンのみなさん、ホントーにご迷惑をかけています。一生ケンメイ生産しているんですが、受注数が多いうえ、世界初の4メガカードなもんでけっこう手間がかかるんです。どーか、もーすこし、お待ちください。

で、話は急に変わりますが、'89年1月27日発売の、『ソンソンⅡ』が実は昨年秋にゲームセンターでヒットした『ブラックドラゴン』のニューキャラ版だということに気がつきました？　これまた「感動、ほとんどそのまんま」ですので、どーぞヨロシク！

（担当／多部田）



⬅ソンソンⅡ

アイレム販売

『ビジランテ』の発売が、1月に延期になりました。楽しみにしていてくださったユーザーのみなさま、本当にごめんなさい。もう少し待っていてくださいね。

それと、販売促進課に期待の新人（女の子）が仲間入りしました。じつは彼女、『ビジランテ』のパッケージイラストのモデル（マドンナ）なのです。なかなかカワイイでしょ?!

どうぞヨロシクネ♡

（担当／吉岡）

ニチブツ（日本物産）

ニチブツのPCエンジンソフト第1弾、麻雀ゲームのタイトルが決定しました。なんと『麻雀刺客（仮）』。これはニチブツの業務用麻雀のノウハウを結集し、異様なほどのおもしろさで一気に麻雀ゲームの主導権を掌握するために、開発しております。と、いうわけで、内容は春まで秘密です。とてつもないアイデアがたくさんもりこまれ、おそらく一生もののソフトになることでしょう。半年後、麻雀の概念が変わるぞ！　（担当／三浦）

サリオ

みなさん、こんにちは。サリオで～す!!　さて、前号で第1弾のソフトの紹介をしましたが、現在第2弾の企画を思案中。これがなかなかアイデアがまとまらず、イライラの毎日！　第1弾のソフトのように異色のものを開発したいと思っていますので、みなさんのなかで、楽しい企画があれば、ぜひ連絡してネ!!　第1弾、『ヤーレンソーラン北海道』は開発も快調!!　次号で画面もお見せできそうなので期待して待っててて!!　（担当／酒匂）

ハドソン

CDロムソフトがついに12月4日に発売となりました。11月から年末にかけて、S社の「メガドライブ」N社の「スーパーファミコン」と、なにやら"TVゲーム次世代機戦争"の様相を呈してきた感がありますが、PCエンジンは将来もバッチシ考えたマシーンなのであります。ソフトメーカーとしてのハドソンは、もっか自信にみちております。CDロムについては、自社の開発力に総力をあげていますが、きっとみなさまのドキモをぬくような"決定打"をごらんにいれることができると思います。



⬅天外魔境

（担当／平井）

ナムコ



←ドラゴンスピリット

師走でございます。やはり年の瀬になると『ドラゴンスピリット』をやりたくなるのが人情というもの。私の友人に、業務用のころから、『ドラスピ』が大好きな女の子がいます。彼女は軽々と6面の氷河あたりまで行ってしまう強者ですが、ドラゴンの危機にはいつもパニックになります。パッドにドラゴンが乗り移ったかのように、彼女は新体操の動きで右へ左へパッドを振りまわし、連射がきいているのに歯をくいしばってボタンを連打し、ドラゴンの「ピーッ」という悲しい声を3回高らかに鳴り響かせます。彼女が炎を吐き始める日が楽しみです。（担当／がんのすけ）

ビクター音産

大ヒット、大好評の『魔境伝説』につづく第2弾は、すでに他機種で高い評価を得ている『死霊戦線』。PCエンジンならではの、究極のホラーAVGで、3月発売予定です。クリーチャーに襲われる街、チャニーズヒルの危機に立ちむかう、S-SWAT隊員ライラ・アルフォンが活躍し、隠された謎にせまります。RPGタイプのアドベンチャーとアクションがドッキングした、ぜいたくなゲーム、『死霊戦線』の発売がせまっています!!（担当／南）

OUSE mation

ソフトハウス インフォメーション

CDロム発売！ 新規参入メーカーさんの登場!! と、ますます話題タップリのPCエンジン。日に日に寒くなっていく毎日だけど、この冬は、PCエンジンの熱気でのりきろうぜ!!

フェイス

PCエンジンの新作のタイトルが『サイバークロス』に決定しました。と、いってもあまりなじみのない名前で、ピンとこないと思いますが、これもやはりフェイスのオリジナルゲームなのです。

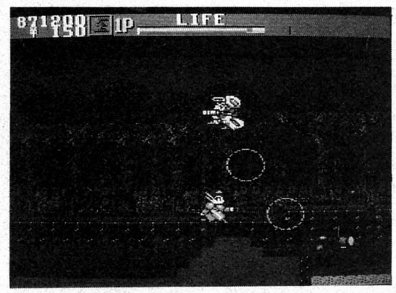
サイバークロスというと、「シューティングゲームかな?」と、思われるかたもいらっしゃるかもしれませんが、バリバリのアクションゲームです。楽しみにしてね!!

（担当／大野）

アスク講談社

はじめまして、アスク講談社です。今までLDやパソコンソフトなどの制作をしてきましたが、このたびPCエンジンのソフトを出すことになりました。第1弾は、㈱ロッテの人気キャラクターチョコ、『ネクロスの要塞』のRPGゲームです。魔王「ネクロス」率いるネクロス軍団と、それを倒すべく集まった8人の勇者たちの繰りひろげる本格派RPGです。新しい試みをたくさん用意し、日夜ガンバッテいますのでご期待ください。（担当／平林）

メサイヤ(NCS)



←改造町人シュビビンマン

「NCSカーニバル」も、おかげさまで無事終了。当日は寒いわ雨は降るわでどうなることやらと心配しましたが、なんとか盛況のうちに幕をおろすことができました。雨のなかアルタに来てくれたみなさん、ホントにありがとうございました。イベントの成功を励みにスタッフ一同がんばろーと燃えています。2月発売予定の『モトローダー』買ってネ(羊羹ねーちゃんのお願い)。ところでNCSの新しいブランドネーム「MASAYA」気に入ってくれたかな? 来春にむけて「MASAYA」で頑張るゾ!!

（担当／花城）

新日本レーザーソフト

日本テレネットは、カメラ店大手のヨドバシカメラと共同で、CDロムソフトを専門に作る新日本レーザーソフト(株)を設立しました。'89年春に、CDロム用ゲームソフトを2タイトル発売する予定です。さらに、'89年末までに3〜5タイトルを順次発売していく予定です。すべてCDロムの長所を生かしたソフトを開発します。来月ぐらいに、ゲームタイトルや、簡単な内容を発表できると思います。ご期待ください。（担当／森山）

データイースト

ついにPCエンジン用ゴルフゲーム、『ウイニング・ショット』が発売されるぞ。5項目の設定されたパラメーターを持つ、個性豊かなゴルファーを、自分、もしくはコンピューターがプレイ。おまけにこのパラメーターの数値も変更できるんだ。“ストローク”“マッチ”“トーナメント”の3モードで、多彩な攻略テクニックが発揮できる、全18コース。さらに、“トーナメント”では、ナント19番ホールまでアリ!! 期待しててね！（担当／竹内）

ビッグ・クラブ

『神武伝承』の開発が遅れていて申しわけありません。スタッフ一同大変心苦しく思っています。しかし、もう少しで完成です。発売は3月になってしまいますが、“超すごい、ウルトラスペシャル”的おもしろさになっているのでみんな買ってね!! それから、名前はまだヒミツだけど、新作ゲームの開発も始まりました。ぶっとぶような、すごい内容だ！期待して待っててくれ!! これからのビッグ・クラブは熱いぜ！ バイビー。（担当／山内）

GMレビュースペシャル

☆ CDロムでゲームミュージックを聴こう!! ☆

CDロムプレイヤーはもう買ったかな？ みんなゲームばっかりやってるんだろうけど、せっかく普通のCDも聴けるんだから、こっちの機能も活用しようネ!! そこでここではPCエンジンで発売中、または予定ソフトのアーケード版GMを集めてみたぞ。

永遠の名作『R-TYPE』



超リアルなグラフィックのゲームを盛りあげてくれるBGM。あの『R−TYPE』が、CDでも聴くことができるんだ。PCエンジンのサウンドしか聴いたことのないキミ、これを機会にアーケードのBGMと聴き比べてみてはどうかな？

このほかにも、『快傑ヤンチャ丸』も収録されている。

アイレム・ゲーム・ミュージック

R−TYPE／快傑ヤンチャ丸／妖獣伝／ムーンパトロール／キックルキューブル／ロードランナー／バンゲリング帝国の逆襲／ほか（アルファ）

いま、伝説のドラゴンが甦る！



ビデオゲームグラフティ Vol.2

ドラゴンスピリット／トイポップ／ブレイザー／ワンダーモモ（アレンジ）／サンダーセプター（アレンジ）／妖怪道中記（アレンジ）／ほか（ビクター）

PCエンジン期待の新作『ドラゴンスピリット』のBGMが収録されているのが、この「ビデオゲームグラフティ Vol.2」だ。アーケート版でかなりハマってた人も多いと思うけど、これを聴くと『ドラスピ』の記憶が甦ってくるぞ!! このほかにも、『ワンダーモモ』も収録されているんだ。

体感の迫力がそのままCDに！



CDロムと同時発売の『ファイティングストリート』のオリジナル、『ストリートファイター』の全曲を収録したのがこのCD。FM音源のリアルなサウンドにくわえ、技を出したときのサンプリングボイスなども収録。特にカプコンマニアにはこたえられない1枚だ。

カプコン・ゲーム・ミュージック Vol.1

ストリートファイター／トップシークレット／ロックマン（アレンジ）／ほか（アルファ）

コミカルなサウンドがいっぱい!!



−G. S. M. TAITO 1−

忍者ウォーリアーズ／オペレーションウルフ／フルスロットル／ほか（ポニーキャニオン）

創刊号でもチラッと紹介した『レインボーアイランド』も、実をいうとCDになって出ているんだ。その名も「忍者ウォーリアーズ −G. S. M. TAITO 1−」だ。アーケード版そのままのゲームミュージックのアレンジが使われているのがミソ！

PCエンジン版はまだ先だけど…

ちょっと気が早いかもしれないけど、この際だから気にしないように！ この「タイトー ゲームミュージック Vol.2」は、『ダライアス』だけが収録されているCDだ。また、タイトーサウンドチームによるアレンジが収録されているのも魅力のひとつ！



タイトー ゲームミュージック Vol.2

CAPTAIN NEO／INORGANIC BEAT／ほか（アルファ）

まだまだあるぞ!! ゲームミュージック

ゲームミュージックのCDは、今回紹介したほかにもまだまだたくさんあるんだ。たとえば、ファミコンで発売予定になっている『ハイドライド3』や、PCエンジンでも発売されている『ワールドスタジアム』（収録はFC版）など。前の項で紹介することができなかったが、『ファンタジーゾーン』と『スペースハリアー』も、"セガ・ゲームミュージックVol.1〜2"に納められているんだ。



⬆セガ ゲームミュージック Vol.1 体感ゲームの迫力がそのまま！ マニア必聴の1枚。（アルファ）

大好きなゲームの音楽をCDでチェックするっていうことも、GMマニアのキミなら、ぜひやってみてほしいことの1つだね。大好きなゲームの音楽を、じっくりとCDで聴いてみると、ゲームをやっていたときとはまったくちがった新しい発見があるかもしれないぞ。さあ、みんなでGMを聴こうぜ！



⬆セガ ゲームミュージック Vol.2 『FZ』のほか、粒ぞろいのGMがいっぱい。（アルファ）

とりあえずまとめぇ〜！

CDロムの発売を記念してってことで、今回こういうコーナーを作ってみたんだけど、みんなどうだったかな？ ゲームミュージックそのものが、まだ一部のファンのみのものとなっている感があるけど、いずれ音楽のジャンルの1つとして認められるときがくると思う。その日まで、ゲームミュージックを見守っていきたいね。

そうそう、今回はいきなりだったんで、古いのしか紹介できなかったんだけど、いずれレギュラーコーナーとしてやっていきたいね。

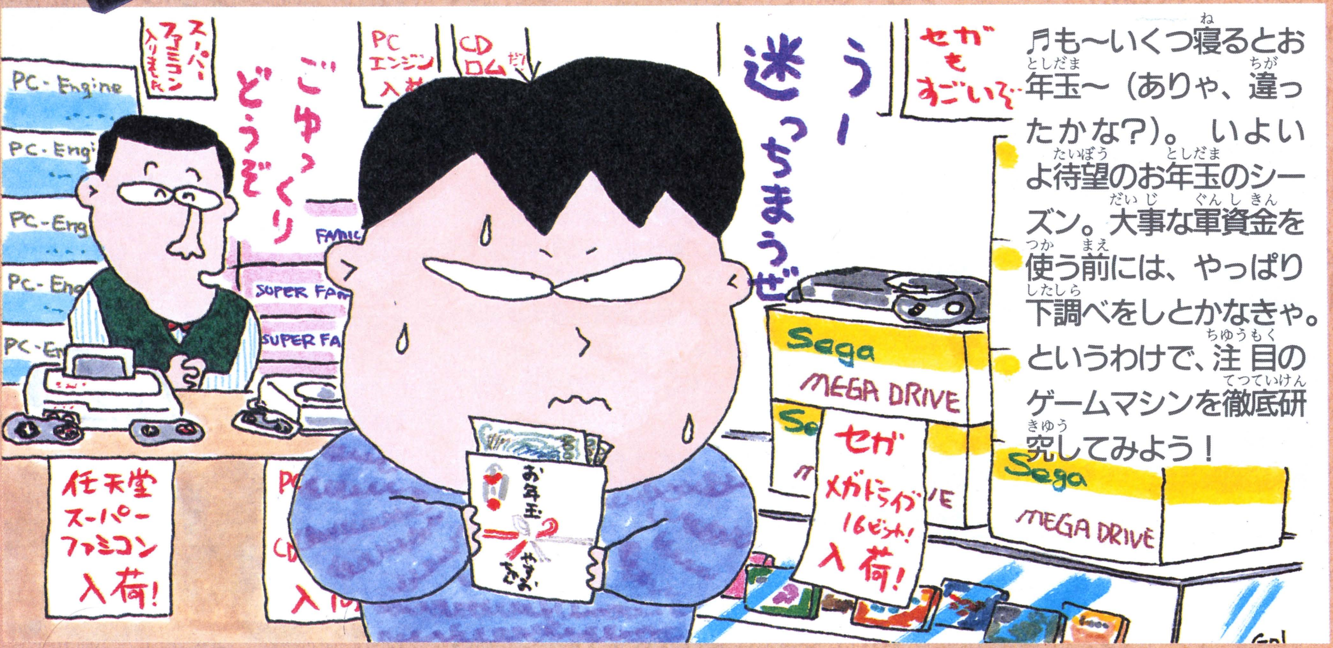
第2世代のリーダーとなるのはどれ？

3大ゲームマシン徹底研究！









♪も〜いくつ寝るとお年玉〜（ありゃ、違ったかな？）。いよいよ待望のお年玉のシーズン。大事な軍資金を使う前には、やっぱり下調べをしとかなきゃ。というわけで、注目のゲームマシンを徹底研究してみよう！

お年玉の使いみち、傾向と対策!?

クリスマス・お正月のころを、業界用語では"歳末商戦"っていうんだけど、よ〜するにクリスマスプレゼントやお年玉を狙って、ソフトもハードも新製品の発売が目白押しになる。この2〜3年はファミコン一色で、話題といえばソフトのほうに集中していた。

ところが、今年は違う！

すでに発売されているマシンや新しい周辺機器、そして待ってましたと登場する新製品など、ハードの話題が目白押し。新しいマシンに乗り換えないと、時代に乗り遅れちゃう。

でも、ぼくらのサイフには無限にお金がつまってるわけじゃない。たくさんあるなかから、"これ！"ってマシンを選ばなきゃつまらない。

とはいっても、続々と新型機種が登場していったいどれに決めればいいのか迷っちゃう。

というわけで、新しいゲームマシンをバッチリ研究しよう！

キミの好みのマシンは、どのタイプかな？



←PCの歳末商戦の超目玉、『ドラゴンスピリット』。キミはもう買った？



←メガドライブ用ソフト『獣王記』。グラフィックも難しさも、本物そっくり。



←『3』が出たばかりなのに、もうスーパーファミコンで『スーマリ4』だって。

脂がのって今が食べごろ？

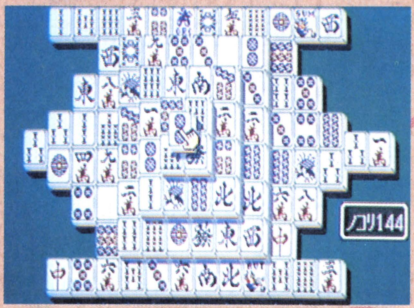
今、大きく広がるPCエンジンの世界！

ものには"ライフサイクル"がある。新発売の商品は、生まれたての赤ん坊。ある程度期間が経つと大人になって成熟し、最後は商品としての寿命が終わる。PCエンジンはまさに今、脂がのって絶好調！

今や性能良くても当たり前!? これが次のスタンダードだ

世の中のたいていの商品っていうのは、先に出たものより後に出たものの方が性能がいいことになってる。これはゲームマシンでも同じこと。だから、1983年に発売されたファミコンより、PCエンジンの方が性能がいいってのは当然なのだ。

ゲームマシンの性能の良し悪しってのは、"絵、音、動き"の3つにかかってくるんだけど、絵にしても音にしてもPCエンジンの性能の良さは数字にもはっきり現れてる。中でもイッパツで差がわかるのが、画面に使える色の数だ。ファミコンでは1枚絵を描くのに52色しか使えないのに、PCエンジンは512色も使える。これってとんでもない差だ。自分で絵を描くときのことを考えてみりゃわかると思うけど、持ってる絵の具の数が多ければ、それだけ仕上がりだってよくなるよね。これは音に関してもおなじこと。PCエンジンは6重の和音が出せるんだけど、これはファミコンの倍にあたる。早い話がそれだけいろんな種類の音が出せるってわけ。



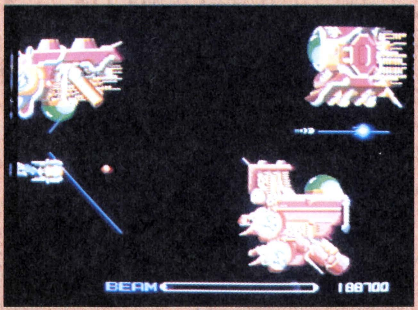
↑PCエンジンの発売と同時にリリースされたソフト、『上海』。これにハマると長いんだよね!?

おまけに、画面の動きなんかにしても、やっぱりPCエンジンはスゴイ。画面の絵が複雑になればなるほどそれを動かすのは大変なはずなのに、速くてきれいだっていうんだからもう言うことなし。やっぱり"技術の力"は偉大なのだ！

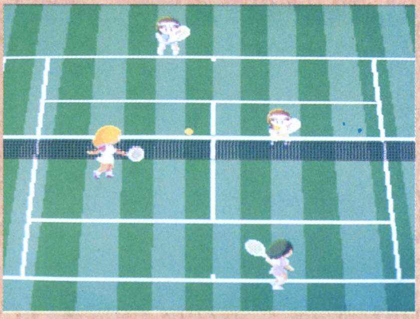
ソフトがそろってこれから楽しみ

とはいえ、この手のマシンのかなめはなんてったってソフト。どんなにハードがよくっても、それをいかすソフトがなけりゃお話にならない。ここでさっきの"ライフサイクル"の話がいきてくる。コンピュータのソフトを開発するには時間がかかる。もちろん、新発売になったときに1つもソフトがないってわけじゃないけれど、最初の頃ってのはどうしてもソフトが少ない。ところが、これがある時期を過ぎると、突然ソフトが出そろいだす。ようするに開発が軌道にのってくるわけだ。こうなったらもう安心。あとは、続々出てくるソフトを選ぶ方が大変になる。PCエンジンは、まさに今がその時ってわけ。

発売予定のソフトをちょっと見ただけでも、アクションゲームからシミュレーション、RPGもあればスポーツゲームもある。PCエンジン用にオリジナルに開発されたソフトなら、マシンの力を十分に理解した上で登場するわけだから遊びがいも満点。PCエンジンがこれから食べごろっていうのはこういう理由からなんだ。



↑PCエンジンのソフトの代表作と言えば、やっぱり『R-TYPE』。これやりたさにPCを買った人も多い。


↑史上初めてのダブルスプレイを可能にした『プロテニスワールドコート』。㊙PCエンジン編集部では、打倒ナムコチームを目標に、日々特訓を積み重ねている。



PCエンジン 発売元：㈱日本電気H.E. 価格：24,800円 発表：'87/8/27 発売：'87/10/30

ここがキメ手　どこまで広がる"コア構想"の可能性

忘れちゃいけない"コア構想"

"コア構想"っていうのは、PCエンジンを中心(コア)にして、これにいろんな機械をつなげて、また新しい能力を持たせようって話なのだ。たとえばPCエンジンにステレオをつないでみたり、ワープロとして使えるようにしたり、通信機能を持たせたり。いろんな可能性があるってうれしいことだ。

まずその第1弾が、話題のCD－ROMドライブ"CD－ROM²(ロム・ロム)"だ。

一気に時代の最先端！

このCD－ROMでなにができるのか、まだよくわかってないところもあるけど(なにしろ、それぐらい最先端なのだ！)、音はCDと同じものが再生できるし、画面は写真並みの絵が出せる。ドットで描いた絵やコンピュータで作った音声とは、比べものにならない。これにPCエンジンで作った絵や音を重ねることもできるから、こうなるともう無敵。今までの性能比較がバカらしくなっちゃう。

たとえば同時発売のソフトは、『No・Ri・Ko』っていう、アイドルの小川範子ちゃんが登場するゲーム(？)なんだけど、範子ちゃんがしゃべるわ歌うわ、おまけにテレビの画面にはビデオに近い画質の絵が出るわ、もうびっくりのしっぱなし。普通のビデオソフトだと見るだけなんだけど、これはにまるで範子ちゃんと2人きりで遊んでるような気分になっちゃう仕掛けまで用意されてる。

このほかのソフトを見ても、たとえば『ビックリマン大事界』は、ビックリマンシール499種類の細かいデータを全部収めたデータベースだし、広大なスケールで迫る有名な声優が語りかけてくる『天外魔境』っていうRPGも予定されている。PCエンジンが今までのゲームマシンとはまったく違った、新しい"なにか"に発展していくのは間違いないところだ。

ゲームマシンとしては今が食べごろ、そして将来性もバッチリのPCエンジンはやっぱり赤マル急上昇だね！



↑CD-ROMプレーヤーとインターフェイスで、59,800円。



↑『No・Ri・Ko』の1シーン。ファンにはたまらない？



↑『天外魔境』は、まさに超大作と呼べる1本だ。

今年の抱負

㈱日本電気ホームエレクトロニクス

広報担当・安田さん

今年は、コア構想第2弾、イラストブースターとプリントブースターを近いうちに発売する予定でおります。また、通信ブースターに関しましても、年内発売を予定しております。ぜひ、ご期待ください。

ちょっとHARDなおはなし　CD－ROMは『ドラクエ』の2000倍!?

CDといえばあのきれいな銀色の円盤のことだけど、あの中には膨大な量の"デジタルデータ"がつまっている(つまり中身は、ROMカセットやフロッピーと同じ)。

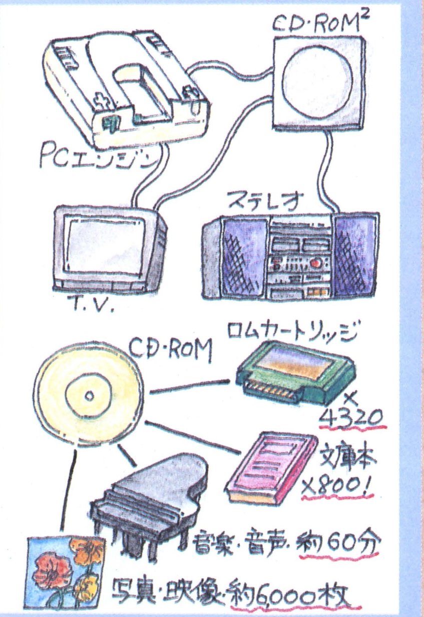
コンピュータ用の記憶装置として考えると、CD－ROM²の1枚には540Mバイトのデータが入る。1Mカートリッジなら4320個分、フロッピーディスクなら540枚、漢字なら約2億7000万文字(ちなみに、今この1ページにぎっしり文字を入れると約3000字入るから、CD－ROM²には9万ページ入れられる)にあたる。ここにソフトをつめこむっていうんだからスケールがでかい。

このほかに、CD－ROM²には音楽用のCDと同じように音も入れられる。データを再生した音じゃないから、音質は普通のCDと同じ。

さらには、レーザーディスクみたいに写真を入れることもできる。CD－ROM²の場合、画像データを直接テレビの画面に出せるから、マシンの解像度や色数に制限されなくなる(1枚には静止画が6000枚入る)。

一番スゴイのは、CD－ROM²とPCエンジンを組みあわせると、このデータを全部同時に使えるようになることだ。たとえば音楽を30分、画像は3000枚、プログラムは1M、といった入れ方だってできるから、写真並みの画像の上にキャラクターが飛び交い、きれいな音楽の上に効果音を重ねたりもできる。

未来を先取りするならCD-ROMだ！



ゲームセンターはもういらない？

メガドライブでお茶の間をアーケードに！

アクションゲームっていったらアーケードマシンが一番。このアーケードマシンとまるっきり同じ中身を持つマシンが登場した。その名はメガドライブ。アクションゲームの究極を究めるならこれっきゃない!?

中身はアーケードマシンそのまま！

さて、新しいマシンといえば、ついこの間出たばっかりのセガ・メガドライブ、こいつを忘れるわけにはいかない。

なんといっても、できたてのほやほや。まだ実物を見てない人もいるんじゃないかな？

このメガドライブ、アーケードマシンとほとんど変わらない能力を持ってるっていうからスゴイ。新しいマシンは必ず性能がよくなる、というのは本当みたいだ。

どうしてアーケードマシンと同じことができるかっていうと、実はその中身に使っている部品が、アーケードマシンと一緒だからなんだ。

コンピュータの能力っていうのは、使っているCPUの性能によって決まるんだけど、メガドラはアーケードマシンと同じCPUを使っている。まあ、細かい性能にはいろいろ違いがあるんだけど、同じCPUなら、かなり似たことができるのは当然だろう。

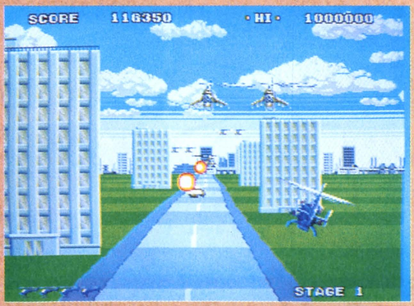
さらにメガドラでは、ただ単にCPUを一緒にしただけじゃなくて、その中身の使い方までアーケードマシンと同じようにしている。なんと、音を作ることに専用のCPUを使っているんだ！　さすがにアーケードマシンの経験豊富なセガが作っただけはある。

移植は簡単 ソフトもバッチリ

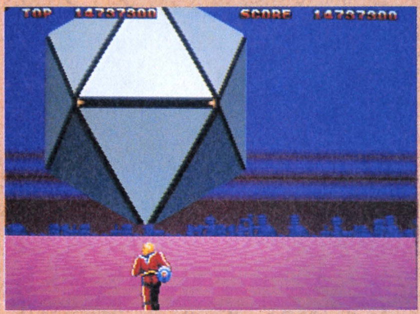
アーケードマシンと同じCPUを使っているから、メガドラの絵の仕上がりや動きがいいのは当たり前なんだけど、ここにもうひとつ大きな秘密がある。実は、アーケードマシンで使っているソフトを、メガドラに移植するのはとっても簡単なのだ。当たり前かもしれないけど、なにしろCPUが同じなんだからほとんど苦労はしない。そのままで動くってのは無理みたいだけど、全然違うCPUで動くようにするのに比べればはるかに楽。そのうえ、出来上がりも同じくらいによく動くっていうんだからうれしい話だ。

もう発売になっている『スペースハリアーII』や『スーパーサンダーブレード』は、まさにゲームセンターがそのままやってきたようなものだ。絵の仕上がり、動き、音、どれをとっても文句をつけるとこがない。難しいことを考えなくても、メガドラならすぐに移植ができちゃうっていうんだから、この調子でどんどんアーケードゲームが移植されるのは間違いなしだ。おまけにメガ・アダプターをつければ今までのマスターシステムのソフトも動いちゃう。

マシンの実力は文句なしで、ソフトもどんどん出てくるっていうんだから、やっぱりこれは注目株だね。



↑本体と同時発売の『スーパーサンダーブレード』。


↑『スペースハリアーII』では、その動きのなめらかさ、音の良さに目を見はらされた。


↑アーケード版とほとんど同じ形で移植された『獣王記』。移植ものソフトに、ますます期待が集まる。



メガドライブ

発売元：㈱セガ・エンタープライゼス　価格：21,000円　発表：'88／9／29　発売：'88／10／29

ここがキメ手 機能充実、能力抜群、将来性ならこの1台!?

数字で見ると実力差はすでに歴然!?

スゴイスゴイって言うだけだと信じてもらえないかもしれないから、実際どれくらいスゴイのかを数字にして説明してみよう。

まずグラフィック。1枚の絵を描くのに使える色の数はPCエンジンと同じ512色なんだけど、それを表現する解像度が細かい。解像度っていうのは、1枚の絵を描くのにどれだけの点（ドット）を使えるかってこと。メガドラは1枚につき320×224ドット（71680ドット）使える。PCエンジンでは256×216ドット（55296ドット）だから、約30%も点の数が増えたことになるわけだ。

これ、ちょっとわかりづらいかもしれないけど、ようするに絵がそれだけ細かくてきれいになったって思ってもらえばいい。まあ、見てもらうのが一番いいんだけどね。

次に画面を動くキャラクターの数を決めるスプライトの数。これも今までのゲームマシンの25%アップの80個になった。同時に出てくる敵の数がそれだけ増えるってわけだ。ウゲゲ！　おまけにメガドラでは、"ツインスクロール"といって、2つの画面を描いておいて、それを同時に、しかも別々に動かすってこともできる。こういったことってアーケードマシンなら当たり前なのかもしれないけど、普通のマシンじゃ夢だった。

音にしても、同時に10種類の別々の音が作れて、おまけにサンプリングした音をこのほかに1音出せる。しゃべった声や爆発音など、実際の音をそのまま使えるから迫力満点だ。



↑マスターシステムでヒットを飛ばした『ファンタシースター』の続編が発売される。



↑パソコンでおなじみの本格的シミュレーションゲーム、『スーパー大戦略』も移植進行中。

将来性も期待できるぞ

ハードの能力がこれだけ優れていると、ほかにもいろいろ使えないかなって思っちゃうんだけど、このあたりの対策もバッチリ。通信機能を持たせたり、グラフィック機能を持たせたり、普通のパソコン並みのことは全部できるようになるらしい。電話回線で2つのメガドラをつないで、野球のゲームをやるなんてこともできるっていうから、こうなるともうアーケードマシン以上。ソフトにしても、アーケードから移植だけじゃなくって、パソコン用の本格的シミュレーション『スーパー大戦略』や海外のゲーム機用のソフトも移植される予定らしい。

アクションゲームをやらせたらアーケード並み、そのうえ潜在能力はパソコン以上。将来性に期待するならメガドラが一番かもね。

今年の抱負

㈱セガ・エンタープライゼス

広報担当・飯田さん

『ファンタシースターII』は、業界初の6メガ+バックアップ、『スーパー大戦略』は、パソコン版完全移植+αと、業務機で16ビットゲームに長年の経験を持つわが社は、そのノウハウをすべてメガドライブに注ぎ込みます。

ちょっとHARDなおはなし

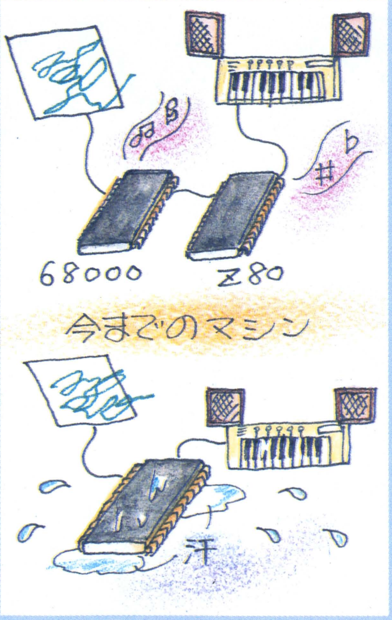
MC68000とZ80で、天下無敵のゼイタク機

メガドラの心臓にあたるのは、MC68000という16ビットCPU。これはアーケードマシンで使っているのと同じもので、パソコンだとシャープのX68000やアメリカのマッキントッシュ、アミガも使っている。でも、こういったマシンはどれもバリバリの高級機。ゲーム専用機に68000っていうのは、実はものすご〜くゼイタクなのだ。

なにしろこの68000は、グラフィック関係に強い。パソコンにも使われてるぐらいだから、このCPUはゲームしかできないわけじゃない。いろいろな可能性が十分にあるわけだ。

メガドラのもう1つの特長は、音を出すためだけの専用CPUを持っているってこと。普通はコンピュータにはCPUが1つしかなくって、それが絵も音も全部作ってるんだけど、このメガドラでは分業制になっている。この音専用のCPUはZ80というんだ。一昔前はたいていのパソコンがこれを使っていた（PC8801の前のPC8001は、全部これで動いてた）。

ただでさえ、今までのゲームマシンより数段性能がいい68000を使っているのに、これをグラフィックの方に全力投球させて、音を出すのにZ80を使うっていうんだからもう驚いちゃう。音を作ることに時間をとられないぶん、動きがスムーズになるし、音の方もZ80がフル回転しているからは質はバッチリ。これが全部家庭でも使えちゃうって、ホントすごいことだね。



ついに発表、話題騒然
スーパーファミコンは次世代ゲームマシン

ゲームマシンって言ったらやっぱりファミコン。そしていよいよスーパーファミコンが登場する。16ビットCPUを持った強力ハード。まさに"次世代ゲームマシン"。やっぱり、こいつは気になるよね！

とりあえずその内容

11月21日、スーパーファミコンの発表があった。ゲームマシン新時代の開幕ってわけだ。

では、発表になった内容を見てみよう。

名前は噂どおり"スーパーファミコン"。発売は1989年7月からの予定だから、まだちょっと間があるね（お年玉を貯めておけって意味かな？）。今のところ値段は決まってない（メガドライブと同じくらいかな？）。

スーパーファミコンを動かすのは、16ビットCPUと呼ばれているもの。ファミコンは8ビットCPUで動いていたんだけど、これはかなりの性能アップだ（16ビットCPUに関しては、次のページを見てね）。

さて、このスーパーファミコンの最大の売物は、今までできなかったような特殊な映像処理ができるってこと。たとえば画面全体をぐるぐる回したり、拡大・縮小したり、ちょっと今までのパソコンもできなかったような効果を出せるようになっている。こういうことができるのは"ゲームマシン"ならではかもしれない。

動きも音も新世界！

このスーパーファミコン、背景の画面を描くのに最大で256色を使うことができて、たとえば同時に4つの背景を別々に動かしたり、その中の一部だけを動かしたりといった、かなりこったこともできる。そのうえ、この背景の上にスプライトを128個も出せて、一番大きいキャラクターは64×64ドットで描くことができる。ファミコンでは、キャラクターは8×8ドットだったんだから、デカキャラだって今まで以上に凄いもんができるのは間違いなしだ。

音もこれまたかなり強化されて、同時に8種類の音が出せる。これはメガドライブのところで詳しく書いたけれど、スーパーファミコンにも音を出す専用のCPUが用意されている。だからただ音の種類が増えただけじゃなくって、特殊効果も自由自在だ。

AV対応のテレビとつなぐケーブルがついてるから、こういう機能ですぐにテレビで楽しめる。おまけに音声はステレオにもなるっていうんだから、もう言うことなしだ。



↑後ろから見た図。左から映像・音声出力端子、映像音声入力端子、ACアダプタ端子となっている。

6ボタンコントローラ



スーパーファミコンのコントローラーには従来の✚字ボタン、セレクト、スタートボタンのほかに、前面4つ、上面2つ、計6つのボタンがついている。これはすでにゲーム以外の使用も考えられて作られているのである。



スーパーファミコン　発売元：任天堂㈱　価格：未定　発表：'88/11/21　発売：'89／7月予定

これがファミコンアダプタだ



ROMカセットのサイズが違うため、ファミコンのカセットをスーパーファミコンに差し込んで使用することはできない。そこでいままでのソフトで遊ぶためには、この「ファミコンアダプタ」が必要になる。

ここがキメ手　ゲームに徹した、新しい時代のゲームマシン

気になるソフトは？

さて、ハードの内容はわかったけど、気になるのはこの機能をいかしたソフトがどうなるかってこと。もちろん、今までのファミコンソフトはこの機能をいかせないから、新しくスーパーファミコン用のソフトを開発してもらわなきゃならない。

ただ、ここがなんといっても"ファミコン"の強いところ。今までファミコンソフトを開発していたソフトハウスが、続々このニューマシン用のソフトを作っているらしい。発表になってから発売まで半年以上も期間があるのは、多分いろんなソフトを開発するための時間なんだろう。

発表になってるところでは、新発売と同時に4種類のソフトが出る。続いてひと月に1本の割合でソフトが発売になるというから、まずは安心していいみたい。

スーパーファミコンにファミコンアダプタという装置を付けると、今までのファミコンソフトも動くようになってる。ということは、今まで買ったソフトが無駄にならないし、これから出るソフトでも遊べる。1台で2台分の働きってこと。これはありがたいね。

新しいマシンでゲームも変る？

特に画面関係の機能がよくなったスーパーファミコンだけど、新しい機能がどうやっていかされるかは、これからのソフト次第。最大限に特長をいかしたソフトが出てくると、まったく新しいゲーム世界がひらけるかもしれない。たとえばパソコン並の能力が必要だったフライトシュミレータだって、スーパーファミコンならバッチリいいものができる可能性がある。

特にスーパーファミコンは、ゲームマシン専用で頑張ってるから、ゲームのためになる機能、より面白いゲームを作れる機能に徹底している感じがする。ハードの能力がよくって、はじめていいソフトも登場するわけだから、このスーパーファミコンが新しいゲームソフトを切り拓いていく可能性は大ありだ。

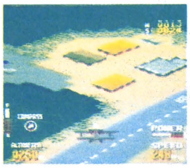
まだ、発表になったばかりで、マシンには触れてないけれど、これから時代の中心になっていくマシンとして、やっぱりスーパーファミコンからは目を離せないみたいだね！

こんなことができるぞ

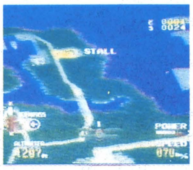
拡大・縮小・回転　**サンプルのフライトシミュレータ！**



←上昇すると、街がどんどん小さくなる。



←下に落ちていくと、マップは拡大される。



←きりもみ降下。画面は激しく回転する。

3D表示



↑スクロールの速さをずらし、遠近感を出す。

モザイク処理



↑キャラのドットを荒くし、ぼかしの効果を出す。

フェードイン・フェードアウト



↑画面がスーッと出たり、消えたりすることも可能。

今年の抱負

任天堂(株)

総務部

どんなにハードウェアがすばらしくても、それに乗るソフトウェアが貧弱だったら、何にもなりません。私どもは現在、7月に発売予定のスーパーファミコンをハード、ソフトともに充実すべく、日夜努力しております。

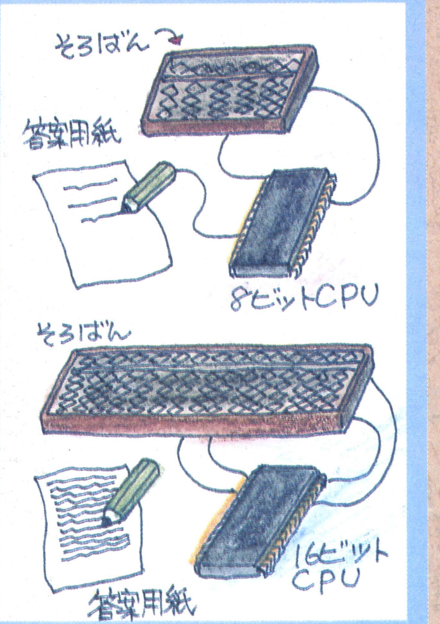
ちょっとHARDなおはなし　CPUで決まるゲームマシンの性能

さて、ここまで何回も出てきた"CPU"。これは"中央演算装置"の略で、マシンの性能すべてにかかわる心臓部のことだ。ゲームマシンでは、絵を作ることから、音、動き、このすべてをCPUが計算して行っている。

このCPUの性能を表す言葉もたくさんあるんだけど、今までに出てきた8ビットCPUとか16ビットCPUって言葉について説明しよう。

この"なになにビット"という言葉は、CPUが1回の計算でどれだけの数を扱えるかを表していて、たとえば8ビットCPUといったら、1回の計算で8つのビットを扱うことができるってことを意味している。これはコンピュータの扱える2進法という数字の規則で8桁ってこと、普通の言い方で言うと0から255までにあたる。これが16ビットCPUになると、1回に16のビットを扱えるようになる。これは2進法で16桁、0から65535までにあたるから、単純に2倍ってわけじゃないんだ。でも、もしCPUが2倍速く計算できるようになると、同じ絵を動かすなら2倍速く動くわけだし、動きが同じなら2倍複雑な絵が描けるってことになる。こういった性能アップがあればこそ、1枚の絵を描くときに使える色の数も増えるわけだし、スプライトもたくさん出せるってわけだ。

もちろん音に関しても、同じことをするのにかかる時間が短くなった分、より多くの種類の音を出せるようになったり、いろんな特殊効果を使えるようになる。



まとめ　どうなる、これからのゲームマシン!!

どのマシンも魅力いっぱいで、ひとつ選べっていわれても大変だね。

それでは最後に、全部のマシンに共通するソフトの話や、ゲームをいっそう楽しくしてくれる周辺機器、そしてゲーム専用機以外のマシンの話をしてみよう。

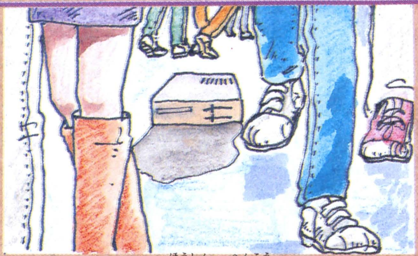
どれも欲しくなったっていっても、お値段はかなり高め。今から計画を立てて、せっせと貯金しといたほうがいいかもね。だから、かる〜い気持ちで読んでね！

1 ソフト・ソフト・ソフト 気になるソフトのお話

まずスーパーファミコンは、今までのファミコンソフトが使えるから、とりあえずは安心だ。ファミコン用のソフトはまだまだ続々登場するはずだから、マシンを買っても遊ぶソフトがないってことにはならないよ。ただ、スーパーファミコンの能力をいかしきったソフトが出てくるまでには、ちょっと時間がかかりそう。これは新製品の宿命みたいなものだね。エニックスが『ドラクエ４』を出すって噂もあるけど……どうなるのかな？

これからが花盛りってのがPCエンジン。ソフトメーカーがガンガン新作を投入してくる。PCエンジンオリジナルのソフトも登場しているし、なんといっても、CD−ROM^{2}のソフトがすぐ出てくるっていうのも魅力だ。

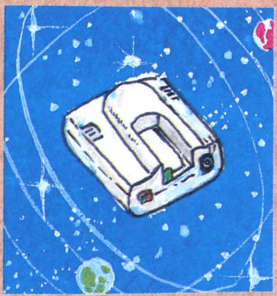
今までソフトも自社開発していたセガは、



メガドライブから方針を変更した。おかげで、ソフトハウスが新作を投入してくる気配は濃厚。アーケードソフトの移植には抜群の強みを持ってるマシンだから、期待できる。あとは同じCPUを使ってるアメリカのパソコン（アミガやATARI-ST）用のソフトを移植してるって噂もある。主力はあくまでもアクションだろうけど、ほかのジャンルも着々とそろいそうだよ。

2 周辺機器、こんなモノが欲しい！

PCエンジンには“コア構想”があるし、メガドライブも周辺機器の予定が目白押し。



スーパーファミコンだって黙ってるわけにはいかない。

なかでも一番すごいのは、CD−ROMドライブだ。メガドライブもこれに続くらしい。ほかにもキーボードからフロッピードライブ、モデム、グラフィック用デジタイザ、プリンタ、スーパーインポーズユニット、音楽用のキーボードまで発売する予定がある。全部そろえたら並みのパソコンよりすごい！　期待したいのはゲームマシンならではの機器だ。ゲームマシン独自の周辺機器ってもっとあってもいいと思う。

3 ちょっと高い 上級マシンの話

ゲーム専用機より上といったらやっぱりパソコン。一番手ごろなパソコンっていうと、やっぱりMSX。ゲームソフトもかなり充実してるし、モデムでパソコン通信したり、ワープロにもなる。

PC8801シリーズは、ゲームソフトが山のようにあるところが魅力だ。手軽に遊べておまけに本格派。

ゲーム専用機とパソコンの大きな差は、やっぱりグラフィック。絵のきれいさなら、狙い目はX68000だ。512×512ドット(262144ドット)、同時発色65536色、1画面128個のスプライトって性能は、ダントツ。



参考資料　三つどもえ、ゲームマシンスペック対決

PCエンジン

CPU	カスタムマイクロプロセッサ
RAM	64K(VRAM)　8K(CPU)
表示能力	
最大表示色数	512色
分解能	256×216ドット
スプライトサイズ	16×16〜32×64ドット
スプライト表示数	64個／画面
音楽機能	
音源数	波形メモリ、短形ノイズから最大6音源
ソフトウェア	直接アドレス能力　2Mバイト
本体寸法	135×140×40mm
重量	約350g

メガドライブ

CPU	68000　Z-80A
RAM	64K(68000)　8K(Z-80A)
表示能力	
最大表示色数	512色
分解能	320×224ドット
スプライトサイズ	プログラムにより変化
スプライト表示数	80個／画面
音楽機能	
音源数	PSG：3音＋1ノイズ FM：6音 PCM：1音
ソフトウェア	直接アドレス能力　4Mバイト
本体寸法	212×280×70mm
重量	約820g

スーパーファミコン

CPU	16ビットCPU
RAM	64K(VRAM)　8K(CPU)
表示能力	
最大表示色数	256色
分解能	512×448ドット
スプライトサイズ	8×8〜64×64ドット
スプライト表示数	128個／画面
音楽機能	
音源数	サンプラー、演算波形PCM、ノイズから8音
ソフトウェア	直接アドレス能力　12Mバイト
本体寸法	未定
重量	未定


ワタシは…　美しい
伝説の魔神
ナオト
（後編）
タラの国滅亡の危機を救えるか!?
なりゆきの"伝説の使者"ナオト…
女にモテないヒガミパワーが炸裂するッ!!
山本よしふみ
assisted by Ryozo Sotoma


あっ…あれが伝説の……
大魔神………
フルハーネス！
何だありゃ？



前編のあらすじ

恋敵を呪うため〝コックリさん〟ゲームを始めたナオトはなぜか異次元・タラの国へ…。そこは悪漢・アブソーバーの陰謀により、滅亡の危機を迎えていた。〝伝説の使者〟として、ナオトの闘いが今、始まる。



しかし どうやって アレに乗るんだ？
ボディ コンシャス とさけべば 乗れます
ボディ コンシャス 〜〜〜？
そうです 早く！
ボディ コンシャス〜！
も— ヤケだ…
バッ
あっ
わっ


伝説の使者の腕まえとやらを見せてもらおうか
ゴッ
ゴッ
ゴン
ゴン
わっ
つっこんでくる!
行くぞ!
ドン


なんじゃ
コラァ〜〜〜〜
おきる
つっこみ
ぼける
こっち
うごく
とまる
あるく
うたう
おどる
とぶ
はしる
どっどれが
武器のボタンだ!?
ゲッ
「おどる」ボタンを
おして敵がたおせる
かぁ〜〜〜〜
そんな
もんかぁ


ガンバッテ
くださ——い
ナオト
様〜〜〜
これだ！
行けえっ
んっ
ナオト様
〜〜〜
あのネーちゃん
が闘った方が
いいんじゃ
ねーの


甘いっ!
ん?
せこいぞ
伝説の使者
こーしないと
もどらない
みたいだから
しかたないだろ
………
………
ズル
ズル
ズル


カタをつけて
やる！
デッド
ソード！
きたねーぞー
そんなもの
出しやがって
コマシの木戸ォ
コマシ
では
ないっ
死ねえ
!!



たあっ
でえっ
ゴンガン
でえ〜
とりゃあ
ドンガン
この女は…………
ちょっとあんたたち今何時だと思ってんの！
うるさいわねー さっさとナオト様にやられちゃいなさいよ――っ
姫 そーやっていられるのも今のうちだぞ
ゴーッ


私はほしい物は
かならず手に
入れる！
しかし何で
オレがこんな
ことせにゃ
ならんのだ？
よーく
考えたら・・・・
いるん
だよ…
キサマのような
センスのないヤツに
負けるワケには
いかんのだ！
カチン
世界中の女が
自分の物みたいな
顔して自分だけ
イイ思いして…
女と付き合い
やがって……
おまえみたいに
チョット顔が
イイからって…
女からチヤホヤ
されやがって
……


ハーレムだのと
ワケのわかんねー
ことぬかしやがってー
ブサイクが
ひがむなーーっ
あーーっ
ゆーてはならない
一言をーーっ!
ゆるさね〜〜
〜〜〜〜〜
ゆるさねー
ぞーーっ



何っ
テメーみてーな
ヤツがいるから…
このオレに
うわあっ


いい女が回ってこねーんだ──っ!!!
ギャーッ


おぼえてろ――っ
ピュッ
やったわ ナオト様(さま)!
パックがおわっている
ナオト様(さま)〰〰 おりてきてくださ――い
ナオト…… 様(さま)……

注意ッ!! 〝呪いのコックリさん〟などという、ゲームソフトはゴザイません!!



GAME OVER!

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ：カタカナで16文字以内(途中「・」含む)
◎種族(1から5の数字)：1.人間族　2.妖精族　3.ドワーフ族
　4.ハーフリング族　5.鬼族
◎信仰する神(1から7の数字)：1.イーヴォ　2.デュール　3.オザン
　4.アウル　5.ザリ　6.ガルバニ　7.メディート
◎職業(1から6の数字)：1.戦士　2.魔法使い　3.祭司　4.吟遊詩人
　5.商人　6.職人
◎第１～第３選択肢(0から9の数字)：41ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。
◎運命数(1から9の数字)：あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。
◎暗証コード(AからZまでのアルファベット)：あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください(行動の選択は同じ要領で)。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の３ケタの登録番号を記入する。

〈キリトリ線〉

●応募方法は9ページを見てね

氏名		職業(学校名)	
☎　(　　)		年齢・学年	歳　　年
		性別	男・女
住所　〒			

あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　　月頃)　○をつけてください
あなたの希望する商品名は？	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　　2.きらい 3.その他(　　　　)

「新作ソフトプレゼント」係行

勝PCエンジン編集部

角川書店

市ヶ谷KTビル

東京都千代田区九段南4-7-16

おそれいりますが40円切手をはってください。

102-□□

郵便はがき

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事ひとつに×をつけてください。

記　事　名		記　事　名	
表紙	1	ビックリマン大事界	14
NEW Soft TIMES	2	天外魔境スタッフインタビュー	15
ドラゴンスピリット	3	中やんのピロートーク	16
ビジランテ	4	達人道場／ガイアの紋章	17
ソンソンII	5	達人道場／あっぱれ！　ゲートボール	18
水晶の王者	6	達人道場／プロテニスワールドコート	19
どすこいサロン	7	PC移植市況月報	20
ソフトハウスインフォメーション	8	MAC	21
GMレビュースペシャル	9	レビュースペシャル	22
3大ゲームマシン徹底研究！	10	新作ソフトお毒味チャート	23
まんが／「伝説の魔神ナオト」	11	まんが／「偽パラレルワールド」	24
ソフトヒットチャート	12	付録／裏技的達人	25
小川範子ちゃんデータバンクA to Z	13	付録／ポスターカレンダー	26

●あなたが他機種から移植してほしいと思うゲーム名とその理由を書いてください。

●P.18の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたはファミコン、パソコンなどの他のハードを持っていますか？持っている人はその機種名を書いてください。

●あなたが他に読んでいる雑誌名をあげてください。

●㊐PCエンジンでとりあげてほしい内容や意見、また最近あなたのまわりでおきたおもしろいことなどを書いてください。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は42ページを見てね

住所　〒		
☎　(　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業（学校名）	

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが 40円切手を はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊐PCエンジン編集部
「水晶の王者②」係行

マル勝PCエンジン

SOFT HIT CHART

『ファンタジーゾーン』、またまたチャートグランプリ獲得！この勢いどこまで続く!?

11月30日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊙PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
	1	1	1,091	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	10月14日	1	2
↑	2	—	705	戦国麻雀	ハドソン	7月8日	2	1
↑	3	—	683	定吉七番 —秀吉の黄金—	ハドソン	11月18日	3	1
	4	2	620	魔境伝説	ビクター音産	9月23日	2	2
	5	4	523	ガイアの紋章	NCS	9月23日	4	2
	6	—	481	プロ野球 ワールドスタジアム	ナムコ	5月20日	6	1
	7	—	307	パワーリーグ	ハドソン	6月24日	7	1
↓	8	3	295	エイリアンクラッシュ	ナグザット	9月14日	2	2
	9	—	286	妖怪道中記	ナムコ	2月5日	9	1
	10	8	270	R-TYPE I	ハドソン	3月25日	8	2

今号のチャートの動き

新作は『定吉七番』のみ。ちょっとサビしい……。

11月に発売されたソフトは『定吉七番－秀吉の黄金－』の1本のみ。年末に向けて余力をためておこうというメーカーさんの意向なのかもしれないけど、ちょっとさびしい状況ではある。

で、その『定吉七番』だが、発売と同時に爆発的人気、とまではいかなかったようで、『ファンタジーゾーン』の独走をゆるしてしまった。まあ、ジャンルがAVGという、比較的ジミなものだけに、大ヒットとはいかないまでも、けっこうこのチャートにはしぶとくとどまるのではなかろうか。

そのほかには、意外にも(?)『戦国麻雀』が堂々2位に入ってきた。お父さんたちにパッドを独占されないよう、気をつけようね。

いよいよ次号はビッグゲーム『ドラゴンスピリット』の集計が入る。人気が高いだけにいきなりトップの可能性もある。さて、『ファンタジーゾーン』は3号連続トップを続けられるか!?



←ハドソンお得意の大きな文字。うーん、読みやすい！

期待の新作ベスト3

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー
	1	1	352	天外魔境 (CD-ROM)	ハドソン
↑	2	—	256	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン
	3	2	213	ダライアス	NECアベニュー

これから発売されるソフトの期待度を探るコーナーだ。今回も1位は前号にひき続きCDロムの『天外魔境』。このコーナーで2号続けて1位を獲得するってのもスゴいけど、早く発売してくれるほうがボクらにとってもっとうれしいこと。ああ、いつの日か……？

2位には、発売延期が効を奏して(?)『ダンジョンエクスプローラー』が入ってきた。このゲームのウリは、PCエンジンならではの5人同時プレイ。

そして3位は、アーケードで大ヒットした『ダライアス』が入った。



←坂本龍一さん作曲のBGMも早く聴いてみたいもの。

●調査協力店 キデイランド原宿店、キデイランド立川店、博品館TOY PARK (以上、東京)、ハローマック各店舗(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)

CD−ROMのすべてがわかる

CD・ROM TIMES

CDーロム タイムス

「CDロムタイムス」第2号は、『No・Ri・Ko』の主演と監督、小川範子ちゃんとハドソン・中本伸一さんの夢の対談が実現!! さて、どんな話が飛び出すか——?

vol. 2





IDOL

■夢の対談実現!! 小川範子v.s.中本伸一
■『No・Ri・Ko』クイズ対策。小川範子データバンク

SOFT

■『ビックリマン大事界』のすべてを大公開!!
■期待の超大作『天外魔境』スタッフインタビュー



夢の対談実現!!

「No・Ri・Ko」制作者vs.出演者

初対面とは思えない、楽しい会話がポンポン

期待のCDロムソフト『No・Ri・Ko』の制作者である、ハドソンの中本伸一さんと、出演者の小川範子ちゃんの対談が実現。新しいソフト、『No・Ri・Ko』について、2人に語り合ってもらった。



PCエンジン・CDロム開発に深く関わっている、ハドソンの技術開発部長。『No・Ri・Ko』のプロデューサー。30歳。



6歳の頃から芝居をはじめ、'87年11月に歌手デビュー。演技力、歌唱力ともに実力派とされるアイドル。15歳。

年がいもなく照れる中本氏 ずっとドキドキ範子ちゃん

中本「初めまして！ 制作者の中本です」
範子「初めまして。小川範子です」
中本「だけど、初めて会ったって感じが全然しないな〜」
範子「えっ？ どうしてですか？」
中本「このソフトの最大の見所でもある“あっち向いてホイ”で、今までかなり遊んでたからね。自分でやってみて、まさかあそこまで感情移入できるものとは思わなかったな。夢中になるよ、ほんと！ でも、それ以外にもトータルで100時間以上画面で顔を見てたからね〜……」
範子「実際の私を見てどう思いました？」
中本「ソフトのなかの範子ちゃんもそうなんだけど、非常にさわやかな感じがする子だね。すごく素敵な女の子です。(と言って、中本氏は年がいもなく照れる……)逆に、ボクはどう？」
範子「う〜ん、そうですね……」
中本「怖そうでしょ。顔が……」
範子「いえ、そんな！ う〜んと……(ジロジロと中本氏を見る範子ちゃん)」
中本「頭の毛が薄い人だとか……」
範子「いいえ、そんなこと！ アハハ!! あっ、笑ってごめんなさい……」
中本「……」
範子「とくにイメージというのを描いていなかったんでなんとも言えないんですけど、いかにもエンジニアって感じがしますね」
中本「どうもありがとう。ところで、実際ゲームをやってみてどうだった？」
範子「いや〜、なんていうか……。最初スタジオで声や写真だけを撮ってるときは、どうなるか全然わからなかったですね。でも先日やってみて、あ〜、なるほどな〜って、やっと理解できました」



制作者との対談にちょっと緊張気味の範子ちゃんでした。

中本「あっち向いてホイの撮影のときなんか、何がなんだかわからなかったんじゃない？」
範子「いえいえ、そのぐらいはわかりました。そうでなきゃ画面に出る私は間の抜けた顔してますよ」

思い入れが強くなる、不思議な魅力があるソフトです

中本「このソフトは範子ちゃんのファン以外の人でも楽しめるように作ってあるんだ。だからこれをやって、新たに範子ちゃんのファンになる人も出るかもしれないね」
範子「わ〜、それってうれしい！ これからファンが増えたら中本さんのおかげでしょうね」
中本「ははは！ とにかく、今までのソフトというのは絵がきれいだというのはあったんだけど、実際声が出るのはなかったんだよね。だから声が出るというのは、本当に本人に会ってるような感じがして思い入れが強くなると思う」
範子「う〜ん、それはいえますよね。でも私、画面から自分の声が流れてきたとき、なんだか変な感じがしました」
中本「というと？」
範子「よくわからないんですけど、TVドラマで演技してる自分を見てもなんとも思わないんですね。だけど、ソフトから流れてくる声って不思議な感じがしちゃうんです。それに自分が自分を相手にゲームしてるわけでしょ？ なんか変な気がしておもしろかったです」
中本「そ〜だね。ドラマってのは流れを見てるだけだからね。でもソフトだったら、自分の操作によってどうにでもできるし、気に入ったところは何回でも見られるからね」
範子「それって、ある意味ではビデオより思い入れが強くなるんでしょうね」
中本「そう、本やTVとはまったく違った範子ちゃんが、そこにあるわけだからね」



このソフト、最後の最後においしい部分があるのです



範子「苦労したとこって、どこですか?」
中本「範子ちゃんの髪が黒くてストレートに長いから、それをコンピュータ・グラフィックで表現するのにちょっと苦労したね」
範子「えっ? こういう髪の方が簡単なんじゃないんですか?」
中本「いやいや、特徴ある髪だと影とかがつけやすくていいんだよ。だからその点で、デザイン的に苦労したなあ〜」
範子「へぇ〜、そうなんですか……。あ、そうそうディスコで踊るシーンがありましたよね。あれって結構おもしろかったです」
中本「でも、あんまりリズムに合ってなかったね」
範子「えへへへへ……」
中本「実際には踊りはうまいの?」
範子「それが全然ダメなんですよ。画面の方が踊りがうまいと思ったぐらいですから」
中本「わはははは!! なんだいそれ?」
範子「いえ、ほんとなんです。私、運動がきらいなもんで……」
中本「へえ〜、それは意外だな」
範子「さっき"あっち向いてホイ"が見所だって言われましたけど、ほかにお薦めするとこは?」
中本「範子ちゃんに関するクイズだね。成績がいいと範子ちゃんの歌が聴けるんだけど、たとえば1問しか答えられなかったりすると超イントロで終わっちゃうんだ」
範子「あのクイズで範子のことをどれだけ知っるかが、わかるわけですよね。これはぜひ全問正解して歌を聴いてもらわなくっちゃ」
中本「あと、なんといっても一番いいのは、最後に"おやすみ○○クン♡"と名前を呼んでくれることかな」
範子「あれは自分でもビックリしました」



中本「ファンの子にはたまらないはずだよ。毎晩やるんじゃないかな」
範子「ははは! だとうれしいな」

1989年! 中本氏と範子ちゃんは新たな野望に燃える

中本「範子ちゃんの1989年の目標って何?」
範子「コンサートで全国ツアーをやってみたいですね。女優としては映画に挑戦したいです」
中本「プライベートでは?」
範子「2月に受験があるんですよ」
中本「あっ、そうか。今、中3なんだよね」
範子「ええ。とりあえずはそれを頑張ります」
中本「高校生になってやってみたいことは?」
範子「楽器が好きなんですよ。クラリネットとピアノはできるんですけど、それ以外に弦楽器のバイオリンとかに挑戦してみたいです」
中本「それをコンサートとかに生かせたらいいね」
範子「はい」
中本「性格的に変えてみたいとこは?」
範子「悪いところは直したいけど、あんまり自分自身を変えたくないです。今のままでいられたらいいな〜って思う。だから何年たっても15歳のままでいたいです」
中本「うん。そうなれば、このソフトも何年たっても有効に使えるわけだ」
範子「あははは! そうですね。ところで、中本さんが1989年にやりたいことってなんですか?」
中本「そうだね……。今回このソフトを作るのにあまり時間がなかったんだ。それでやりたいことの半分もできなかった。だから、第2弾を作れるようだったら、もっと深くやってみたいなと思ってるんだけどね」
範子「頑張ってください。応援します!」
中本「ありがとう。範子ちゃんも頑張ってね」
範子「はいっ!! ありがとうございます」



範子とあっち向いてホイ



「いつも画面が相手だったから、ぜひ実物とやりたい」と中本氏。



だけど、連戦連敗の嵐。範子ちゃんが強いのか!? 中本氏が弱いのか!?



ソフトではこんな感じ。実物にはかなわないけど、十分感情移入できる……、と中本さん。

小川範子チャンのデータバンク AtoZ

A アニマル（ANIMAL）

好きな動物



犬。動物はなんでも好きなんだけど、犬がいちばん好き。飼ってたことはないんですけど。

B ボディチェック（BODEY CHECK）



C クラリネット（CLARINET）

特技・ひける楽器



小学校のとき、クラブ活動で、1年半やりました。ドラマ『家庭の問題』の中でもふいたんですよ。

D ダチョウ（DACHO）

嫌いな動物



言うことを聞きそうにないし、似てると言われたことがあるから、ダチョウは嫌いです。

E アイ（EYE）

体で好きな所

自分の体の中で、一応好きな所です。ちょっぴりつり目です。あんまり泣かないほうなんだけどな。

F フード（FOOD）

好きな食べもの



みそラーメン。ラーメンには、ちょっとウルサイです。神楽坂の山ちゃんのラーメンが好き。

G 芸歴（GEIREKI）

芸歴9年です

事務所に入ったのは6歳（保育園）のときです。小3までに舞台を5回やりました。髪の毛を金色に染めたりもして……。初めてのドラマは小2のとき、『岡っ引きどぶ』です。それから今までに24本のドラマに出演しています。13歳のときの『愛の嵐』は忘れられない作品になりました。〝ひかる〟という子を演じました。最近は12/18に放送した『つっぱり娘が父親の泥棒を見た②』です。見ていただけました？

H ホビー（HOBBY）

趣味



ぬいぐるみ集めだったのですが、部屋がうまりつつあるのでやめました。今は食べあるきです。

I いしだあゆみ（ISHIDA AYUMI）

尊敬する人

女優さんとして、尊敬しています。自然の演技が「すごいなぁ」って思います。

J ジュライ（JULY）

生年月日&星座

範子は1973年7月20日に東京都立川市で生まれました。7月20日だから、かに座ですね。

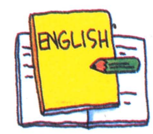
K 血液型（KETSUEKIGATA）

範子ちゃんの血液型は？

B型です。悩みが多いのでA型に近いB型なんです。でも、やっぱりB型だなあって思いますけど。

L レクチャー（LECTURE）

好きな教科



英語です。転校する前までは得意科目だったんですよ。

M ミュージック（MUSIC）

好きな音楽、歌手



小泉今日子さんの歌が好きです。『ファンタジェン』なんか、よく聴いてました。

N 日記（NIKKI）

日記をつける……

日記は、毎日つけています。お休みの日は長く書いたりするんです。日記は、私の大切なものです。

DISCOGRAPHY



涙をたばねて
1st SINGLE　'87・11・25
作詞／川村真澄・作曲／中崎英也・編曲／萩田光雄
B面『嘆きの天使』



涙をたばねて
〜あなたへの独り言〜
1st MINI-ALBUM　'87・12・25
『涙をたばねて』を含む4曲入りのミニアルバム。2篇の詩の朗読入り。



永遠のうたたね
2nd SINGLE　'88・3・5
作詞／川村真澄・作曲／山川恵津子・編曲／萩田光雄
B面『好きにならないで』



永遠のうたたね
失くしたくない私のたからもの…
1st VIDEO・LD・CDV　'88・3・25
『永遠のうたたね』『独り占め片思い』『すなおになれたら』『涙をたばねて』収録。



こわれる
3rd SINGLE　'88・7・13
作詞／川村真澄・作曲／中崎英也・編曲／米光亮
B面『白いアドレス』



こわれる
〜好きとつたえて好きとこたえて〜
1st ALBUM　'88・7・24
『こわれる』『永遠のうたたね』を含む全10曲。ファン待望のフルアルバム。

イラスト／杉山真理

CD-ROM TIMES IDOL



範ちゃんのデータを再チェックしたぞ。これで、『No･Ri･Ko』も範ちゃんもバッチリさ！

O 思い出（OMOIDE）

今までにいちばん印象に残ったこと

うーん、今まで……。いっぱいありすぎて、よくわからないですね。どれもいい思い出です。

P ピクチャー（PICTURE）

好きな絵



おおた慶文さんが描かれる絵が好きです。あたたかい感じが好き。

Q クイズ（QUIZ）

『No･Ri･Ko』の部屋でのクイズ

このデータバンクを頭に入れてください。答えられると思います。全問正解してくださいね。

R 理想の男の子（RISONOOTOKONOKO）

小川範子ちゃんの理想のタイプ

私より背が高くて、キサクで明るい人。でもマジメな面もある人。自分の考え方をしっかり持った人。

S シーズン（SEASON）

好きな季節、きらいな季節

好きな季節は、秋。きらいなのは、夏。暑いのがガマンできないんですよ。水泳があるせいも……。

T 谷本重美（TANIMOTO SHIGEMI）

小川範子ちゃんの本名

名前の由来はべつにないそうです。ちょっと前までは、〝Cちゃん〟ってニックネームでした。

U 歌（UTA）

歌・歌うことについて

『きまぐれ白書』が好きです。歌っていると涙が出てきちゃうんです……。夢は、歌手でも一番になること。ベストテンで上位にランキングされたいですね。『ザ・ベストテン』にもう一度出たいんです。

V ビデオカメラ（VIDEO CAMERA）

欲しいもの



今、欲しいものは、ビデオカメラです。以前欲しかったVHSのビデオデッキは、プレゼントしていただきました。

W わがまま（WAGAMAMA）

最近の悩み……

このごろ、ちょっと変なんです。感情の起伏が激しくなって、つい、わがままを言ってしまうんです。

X クリスマス（X'mas）

クリスマスの思い出



うーん、クリスマスですか……。お仕事とかで、あんまり思い出はナシ……です。

Y 夢（YUME）

将来の夢

お母さんに親孝行すること。女優としても歌手としても一番になること。いっぱいありますね。

Z 全国ツアー（ZENKOKU TOUR）

コンサートツアーについて

コンサートというものを東京で開くことができました。次は全国でコンサートができるといいな。



範ちゃんがニッコリ微笑んでくれるようになろうね。

No･Ri･Koにチャレンジ PartII

『No･Ri･Ko』が発売されてから、もう3週間！ 今回は、範ちゃんとデート軽井沢編と『No･Ri･Ko』のストーリーを！

1 軽井沢では

前号で紹介できなかった軽井沢のデートだ。軽井沢に行くと他の場所に行けなくなるから注意。美しい風景（レイクニュータウンかな？）を楽しんだら、範ちゃんの写真を撮ってあげよう。キミが撮ってあげないと範ちゃんがキミの写真を撮ってくれるけど……やっぱり撮ってあげようね！



ファインダーをのぞくように構図を決めよう！



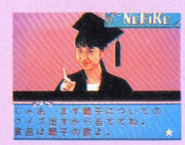
軽井沢の景勝地、レイクニュータウンと浅間山。

2 『No･Ri･Ko』のストーリー

『No･Ri･Ko』は小川範子ちゃんの歌や声を楽しむCDロムソフトだ。範子ちゃんの定期を拾ってコンサートへ行き、デートをする。そして、範子ちゃんの家にまで遊びに行くというストーリー。楽しめるよ。最後には、範子ちゃんがキミの名前を呼んでくれる。CDロムならではのソフトなんだ！



デートする場所は4か所。どこにする？



あっち向いてホイはなかなか勝てない！



範子チャンがキミの名前を呼んでいるゾ。



ガラスの目隠し

4 thSINGLE　'88･11･14

作詞／川村真澄・作曲／JULIA・編曲／米光亮

B面『頬に、胸に』



ガラスの目隠し

～聖らかな夜ひとりで…

2 nd MINI ALBUM　'88･12･4

『ガラスの目隠し』、『聖らかな夜』など、全6曲入りのクリスマスミニアルバム。

キミのお便り大募集

おいしいお話

ファンレターやアイデア、待ってるヨ

もう、『No･Ri･Ko』で遊んでみたよね？ 「おもしろかった」とか「範子ちゃんのファンになってしまった」とか、いろいろ感想があると思う。そんな気持ちを小川範子ちゃんへのファンレターとして書いてみないか？ 下の住所まで送ってくれれば、編集部で責任を持って手渡すぞ。〈あて先〉〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル4F『㊕PCエンジン小川範子係』まで。

さて、前号から募集している、アイドルソフトのアイデア募集へ応募してくれてありがとう。今月も引き続きアイドルソフトを大募集。誰のどんなソフトがおもしろいかを書いて、上と同じ住所、『㊕PCエンジンアイドル係』までどんどん送ってね。



これさえあればキミもビックリマン博士!!

ビックリマン大事界



ハドソン／12月下旬発売／¥4,980

「ビックリマンシール」に登場する499種類ものキャラクターを集めた、データベース（辞書や事典みたいなものね）タイプのゲームソフトだぞ！

ビックリマンワールドへようこそ!!

もともとはお菓子についていた「おまけ」だった「ビックリマンシール」。それが爆発的なブームを呼んで、アニメやゲームになったのはいまさらいうまでもないよね？　これを読んでいる人の中にも「ビックリマン」を集めている人はいっぱいいると思う。でもキャラクターの数がとっても多いから、シールを全部集めようったって、とてもじゃないけど無理。でもこのソフトがあれば、誰でもビックリマン博士になれちゃうのだ！



⬅オープニング画面。本が開いて、十字架天使が案内してくれるよ！

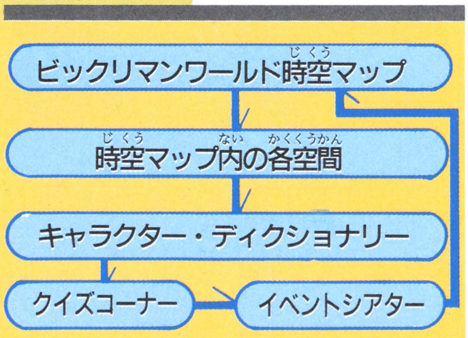
これが「ビックリマンワールド時空マップ」だ

このマップ、辞書などでいうと目次にあたるところ。「指カーソル」を調べたい空間にあわせて①ボタンを押せば、その空間に登録されているキャラクターを見ることができる。ただし、見るには順番があって、一番最初に見れるのは「源層界」だけ。その他の空間は11あり、各空間にある「キャラクター・ディクショナリー」を全部クリアしていかないと先の空間には進めない。



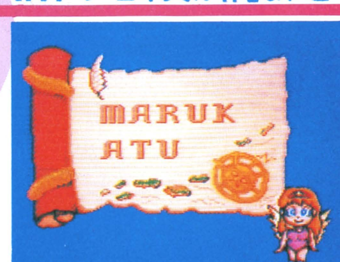
このゲームの仕組みはこうなっているんだ

「ビックリマンワールド時空マップ」で選んだ空間に入ると、自動的に「キャラクター・ディクショナリー」へとやってくる。ここで見たい弾（グループ）を選択すると、はじめて各キャラクターについての情報が画面に表示される　そしてその弾のキャラクターをすべて見たところで登場するのが「クイズコーナー」。ここで出題されるクイズに正解しないと「イベントシアター」に行けないから、よく考えて答えよう！「イベントシアター」ではアニメとナレーションやセリフでこの世界の歴史を教えてくれるゾ！



セーブはパスワード&バックアップRAMの2段構え

昨日の続きをやろうと思ったのに、セーブし忘れちゃってはじめからやり直し……。なんてことがないように、このソフトではバックアップRAMが自動的にセーブしてくれる。だからゲームを再開するには、すぐ続きができるようになってるワケ。また、パスワードを覚えておけば、その場面からやり直すことだってできちゃうゾ！





「キャラクター・ディクショナリー」の画面は、こんな感じなのだ



キャラクターウインドウ

おなじみのキャラクターの絵が表示される画面。キャラが表示されているときに特定のアイテムを「指カーソル」で指すと、そのキャラクターについての解説がはじまるゾ！



キャラクター名

今見ているキャラクターの名前が表示される場所。ここを「指カーソル」で指すと「キャラクターの説明」がはじまる。

歴史の石

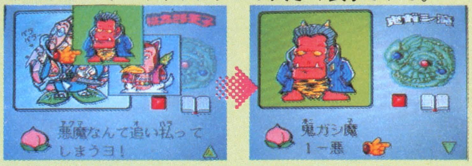
ここを指すと、「イベントシアター」に行くことができる。もちろん「歴史の石」を手に入れないとダメだよ。

ページセレクト

今見ているキャラクターの次にいるキャラクターを見るときには右ページを、前にもどるときは左ページを指そう。

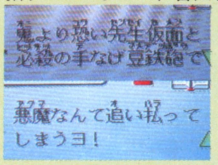
シンボルマーク

左下のマークを指すと、三すくみの関係にあるキャラクターの絵が2つ出る。さらにその絵を指すと、ウインドウにそのキャラクターが大きく表示される。



キャラクターの説明

今見ているキャラクターの説明をする場所がここ。右上にある「キャラクター名」を指すことによって、普段名前が出ている場所にプロフィールなどが表示される。左の写真は桃太郎天子を説明している文章。



右下に見えるのが「指カーソル」。真中の赤い四角を指すと「時空マップ」にもどる。

ヘッドキャラを見たかったら、「クイズコーナー」で正解を出すべし！

ここではビックリマンに関する3択式のクイズが出題される。このクイズにみごと正解すればその弾のヘッドキャラを見ることができるようになり、さらに「歴史の石」が手に入るゾ。この石がないと「イベントシアター」に行けないので注意！



⬆これがクイズの出題画面。さてさて、キミには正解が分かるかな？



⬆あらら、はずれちゃった。3問続けて間違えるとゲームオーバー。



⬆よーし、今度は正解だいっ！　これでヘッドキャラが見れるゾ！



⬆クイズに正解したので、第13弾ヘッドのダークヘラが見れたのだ。

ビックリマンワールドの歴史を「イベントシアター」で見れるゾ！

ビックリマンワールドの有名な事件を、音声とアニメで紹介するコーナー。「アップカーソル」、「ダウンカーソル」を使って時代を選択し、「開閉カーソル」を使ってウインドウを開け、イベントを指すことによって「イベントシアター」が始まるよ。



⬆左にあるのが「歴史の石」。右にあるイベントウインドウを指すと……。



⬆画面の一番上に書いてあるのは、その時代の元号だよ。



⬆イベントウインドウに書かれていたシーンが絵で紹介されるのだ！



⬆どの時代でも、絵にはアニメーションシーンが含まれているゾ。



『天外魔境』プランナー・広井王子氏インタビュー

どんなゲームになるか私も楽しみです

これが『天外魔境』の世界

ここはジパングという名前の国。東にショーグーン、西にタイクーンという二大勢力があるものの、その他にも悪党どもがうろうろしている戦乱の世の中である。

この物語は主人公ジライヤが、生まれ育った筑波山から世の中へと出て行くところから始まる。今後彼がどのような運命をたどるのか……。今はまだ、誰も知らない。

CD-ROM初のオリジナルゲーム『天外魔境』は、RPG、アクション、アドベンチャーの各要素を取り込んだ意欲作だ。今まではケタ違いの容量をほこるCD-ROMだけに、開発も大変そう……。来春の発売に向けて鋭意開発中の現場に、プランナーの広井氏を訪ねた。

映画を意識した作りです

3年前に作った設定が、このゲームの発端です

──このゲームは、ジライヤという泥棒が主人公のゲームですよね？

「ええ。ただ、実をいうと『天外魔境』は、もともとはジライヤという主人公をたてるつもりはなかったんです。でも、だんだんやっていくうちに、やっぱり主人公をたてないとまずいだろうと。これは映画にするという、もともとの希望があったからなんです」

──ということは、本来は映画のシナリオということで書かれたのですか？

「ええ、3年ほど前にアニメか映画にしたいということで企画したものです。つまり、ゲームのために作ったのではなく、あらかじめ作ってあった世界をゲーム化したわけです」

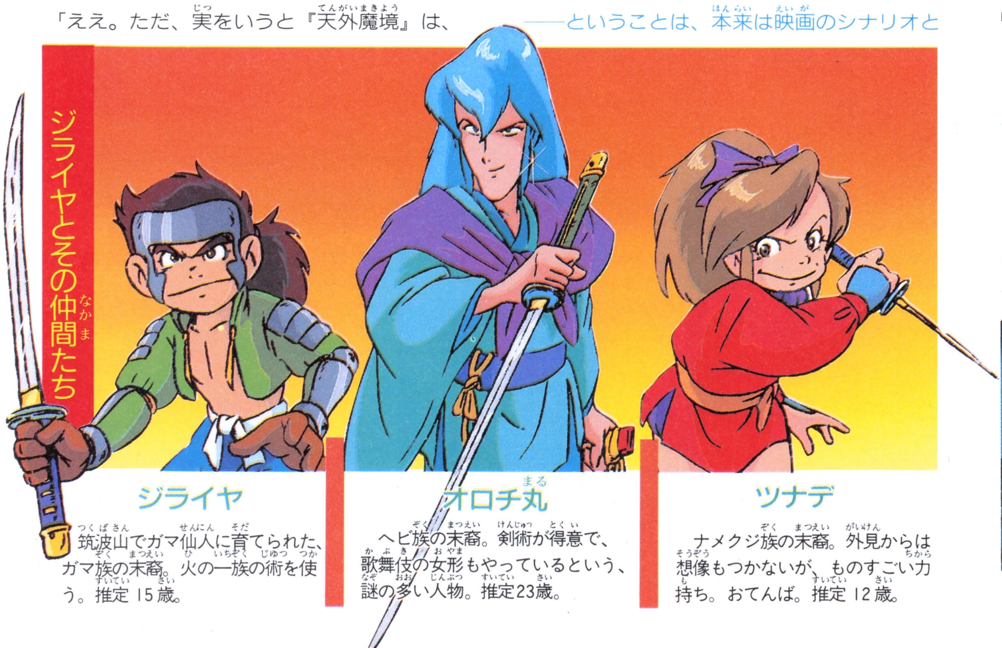
坂本龍一さんのアカデミー賞受賞後初仕事がこれ

──『ラストエンペラー』で話題になった坂本龍一さんが音楽を担当されるそうですね？

「われわれもビックリしたんです。坂本さんがシナリオを読んで、「やりたい」と言っていたらしいんですが」

──ほほぉ。

「で、それが実現しまして、坂本さんと会っていろいろと話をしたんです。そこで聞いてきたことが「ゲーム音楽作るんですか？ 映画音楽作るんですか？」ぼくは「映画音楽を作ってください」って頼んだんですよ」



ジライヤとその仲間たち

ジライヤ
筑波山でガマ仙人に育てられた、ガマ族の末裔。火の一族の術を使う。推定15歳。

オロチ丸
ヘビ族の末裔。剣術が得意で、歌舞伎の女形もやっているという、謎の多い人物。推定23歳。

ツナデ
ナメクジ族の末裔。外見からは想像もつかないが、ものすごい力持ち。おてんば。推定12歳。



↑右はハドソンの広報担当の平井氏



ゲーム化を一度はあきらめました

CD-ROMだからこそ『天外魔境』ができた

――CD-ROMっていうのは未知なる部分が多いメディアですよね。

「シナリオを書いても、これがどのくらいのボリュームのゲームになるのかってのは、実際に作ってみないと分からない。まだまだ黎明期で、これからなんです。とても魅力のあるメディアですね」

――だから『天外魔境』をCD-ROMでソフト化しようと考えたのですか？

「ええ。でも最初はHuカードで『天外魔境』をゲームにしないかと話があったんです。だけど、全然入らないわけ、『天外魔境』の世界観が。「じゃあ、やめましょうか」って引っ込めようと思っていたら、ちょっと待てといわれまして。で、CD-ROMのことを聞いたワケです」

――Huカードの容量内で『天外魔境』をやろうとは思われなかったのですか？

「それだったら違うものを書きますよ、それ専用のね。わざわざ縮小して『天外魔境』をやったって、どうせいいものになりませんから。そして、「CD-ROMというものがあるんだけど、やってみませんか？」というお誘いを受けて……。それが一昨年（'87）の夏ごろですね」

知らないことばかりで、勉強、勉強の毎日

――いきなりCD-ROMでゲームを作るというのも大変だったでしょうね。

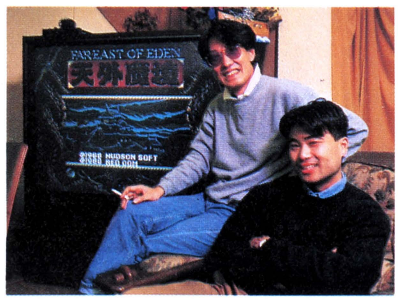
「一番はじめに540メガバイトと言われても、何のことか全然わからなかった（笑）。そこで3カ月間レクチャーをハドソンさんで受けたんです。540メガバイトとは、ファミコンソフト2000本にあたるとか（笑）。さらに、「ファミコンは絵を何枚取り込めるものなんですか？」「4枚です」なんてやっていって、そこではじめて実感したんです（笑）」

――つまり『天外魔境』の世界をCD-ROMという器に入れるために、一から勉強していったということですね。

「そうです。これらはすべてハドソンさんと2人3脚でやっていきまして……。機材の使い方すらわからないぼくに、説明するのは大変だったと思いますが、たくさんいい方がいらっしゃいましたから。感謝しています」

――それでは最後に何か一言……

「まるで映画を見ているような、それでいて映画のように一方通行ではなく「参加できる」機能をも兼ね備えているところがCD-ROMの魅力なのです。　そんな能力を生かした『天外魔境』に期待してください」



◀手前はグラフィック担当のスタッフ

プロフィール：TVアニメ『魔神英雄伝ワタル』のストーリーを手がける。同作のゲーム化の際にハドソンと仕事をしたのがこの世界に入るきっかけになった。

さてさて、実際のゲーム画面はというと……

ノーマルモード



◀さすがPCエンジン、グラフィックも文字もキレイだね！

ノーマルモードの左上にあるのが基本マップ。ここに出てくる人は会話してゲームを進めていくのだ。右上にあるのは全体マップと現在地の名前。はじめは真っ黒な全体マップだけど、一度通った後は地形を表示してくれるので、行っていないところも一目瞭然だ。そして下にあるのがステータスを表示するウィンドウ。体力や徳、金といったパラメータのほかにも、今持っている剣や、使える術が表示されるゾ。

会話モード



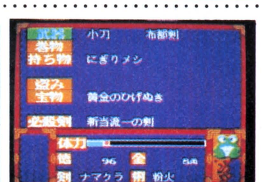
◀相手によって3段階のパターンがある会話モード。重要な人と会話する場合は、肉声でしゃべるんだ。

バトルモード



◀中央にあるアクション・エリアで敵と闘うのだ。上にある敵のアップもちゃんとアニメーションするぞ！

サブ画面



◀セレクトボタンを押すとこの画面になる。持っている武器やアイテムなどを持ちかえることができる。

インタビューを終えて

取材前は「CD-ROM＝デジタル」というイメージを持っていたけれど、実際の作業は必ずしもそうではなかったようだ。イラストをスキャナーで取り込む作業ひとつとってみても、元となる紙や画材の選択から始まって、イラストがずれないようにアニメの動画用紙やタップを使うなど試行錯誤の連続だったとか。

まだまだ生まれたてのCD-ROM。各社が得たノウハウを交換しあって、よりよいゲーム作りに役立てて欲しいなぁ！

パソコン通信は究極のRPGだ

通信ブースターによるゲームネットワーク その①

★パソコン通信は面白い

今回から数回にわたって、今話題のパソコン通信について説明してみようと思います。パソコン通信は「究極のRPG」といわれるくらいに面白い、一種のゲームです。もちろん将来のPC－Engineと、'89年内に発売される予定の通信ブースターを用いたゲームネットワークを理解するためにも、大変重要な話題だと思います。



●筆者紹介
中本伸一、30歳。(株)ハドソンのソフト＆ハードプロデューサー。PCエンジンには企画・開発段階から深くかかわる。

★仏は会員数300万人！

まず日本国外のパソコン通信について紹介しましょう。現在世界には数多くのパソコン通信サービスがあります。世界一の会員数を誇るのは、なんといってもフランスの“ミニテル”というパソコン通信で、会員数は約300万人です。これはもうフランスの各家庭に１台は必ずあるというくらいの普及率で、フランスの電話局は電話帳を配る必要がなくなってしまいました。利用者は電話番号を調べる際には、電話帳をめくるのではなく、パソコンのキーボードを使って、探したい人の名前を入力するのです。すると瞬時に番号が検索されて出てきます。日本などで毎年毎年新しい電話帳を印刷しているのに比べると、たいへん合理的で便利です。また職業別の電話帳の代わりに、キーワードを入力すると、それに関係するお店の電話番号をいくらでも調べることができます。そのほかにも「人のためになる情報」を提供すると、それをほかの利用者が買い、その代金で自分の電話代がタダになったり、逆にお金がたまったりするユニークなサービスもあります。

中やんの★ PILLOW TALK

中やんの　ピロートーク

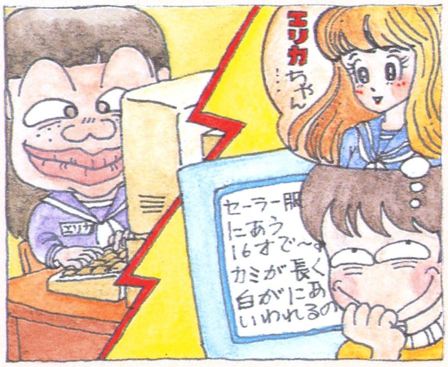
関係者が暴露するPCの秘密

アメリカなどでは“コンピューサーブ”などが有名です。会員数は30万人位ですが、多人数で参加する「オンラインゲーム」がいくつか用意されていて、なかなか楽しめます。アメリカの市内通話は、25セントで何分でも使用できるので、日本と比べてパソコン通信がかなり安く利用できるのも大きな魅力です。

さて日本のパソコン通信ですが、大きいものではNECの“PC－VAN”や富士通の“ニフティサーブ”などが有名です。会員数が一番多いのは、５万人が利用するNECのPC－VANです。もちろん私自身もPC－VANの会員で、大変便利に利用しています。

★どんどん広がる友達の輪

パソコン通信の一番の面白さは、年齢や住んでいる場所に関係なく、パソコンと電話線を介して、友達がどんどんできるというところにあると思います。職業や社会的な地位などを超えた新しい友達の輪が広がっていくのは、本当の意味でのRPGだと思います。中学生とどこかの会社の社長さんが友達になって、いろいろな情報を交換するなどというのも、珍しい話ではありません。パソコン通信の中では、ほとんどは自分の身分を隠していますが、結構ゲーム業界の関係者も会員になっていますので、そんな人と友達になれば、いろいろ面白い話を聞けそうですね。



★通信はこうして始めよう

ではみなさんがパソコン通信を始めるには、どうしたら良いのでしょうか？　パソコン通信というと「難しい」とか、「子供には無理」という先入観を持っている人が多いかもしれませんが、けっしてそんなことはありません。パソコン通信はパソコンを持っていなければできないというわけではなく、もっと簡単で機械で楽しめるものなのです。最近のワープロは通信機能を持っているものが増えてきましたので、これを利用するのが一番てっとり早いでしょう。

次にPC－VANの会員になります。これは申し込み書をNECに送れば、すぐになることができます。この場合3000円の入会金が必要です。利用料金は月額2000円はかかりません。入会すると自分のＩＤナンバーがもらえます。これはパソコン通信の世界での「名前」にあたるものです。社長さんであろうが中学生であろうが、パソコン通信の中では、ＩＤナンバーという現実社会とは切り離された名前を使うので、対等な立場で話ができるのです。まるでRPGを始めるときに、自分のキャラクターの名前を登録するのに似ていますね。次回は実際に、パソコン通信を取り仕切るセンターにアクセスしてから、友達ができるまでの過程を説明してみましょう。

解説 通信ブースター……ＰＣと電話線を接続し、本コラムで述べたような通信ネットワークを、PC－Engineどうしで可能にするユニット。日本電気ＨＥより、年内発表の予定。

毎月8日が待ち遠しい~♡ 2月号は中山忍ちゃんのカワユイ表紙がメ・ジ・ル・シ!

コンプティーク

1月7日(土)発売!

あけまして2月号



人気連載
ロードス島戦記III
パンゲア HYPER-GENETIC CIRCUIT
トップをねらえ!

新春押せ押せ!
突貫SLG付録
ザ光栄

光栄自信の2大シミュレーション
徹底解析!

信長の野望・戦国群雄伝
水滸伝・天命の誓い

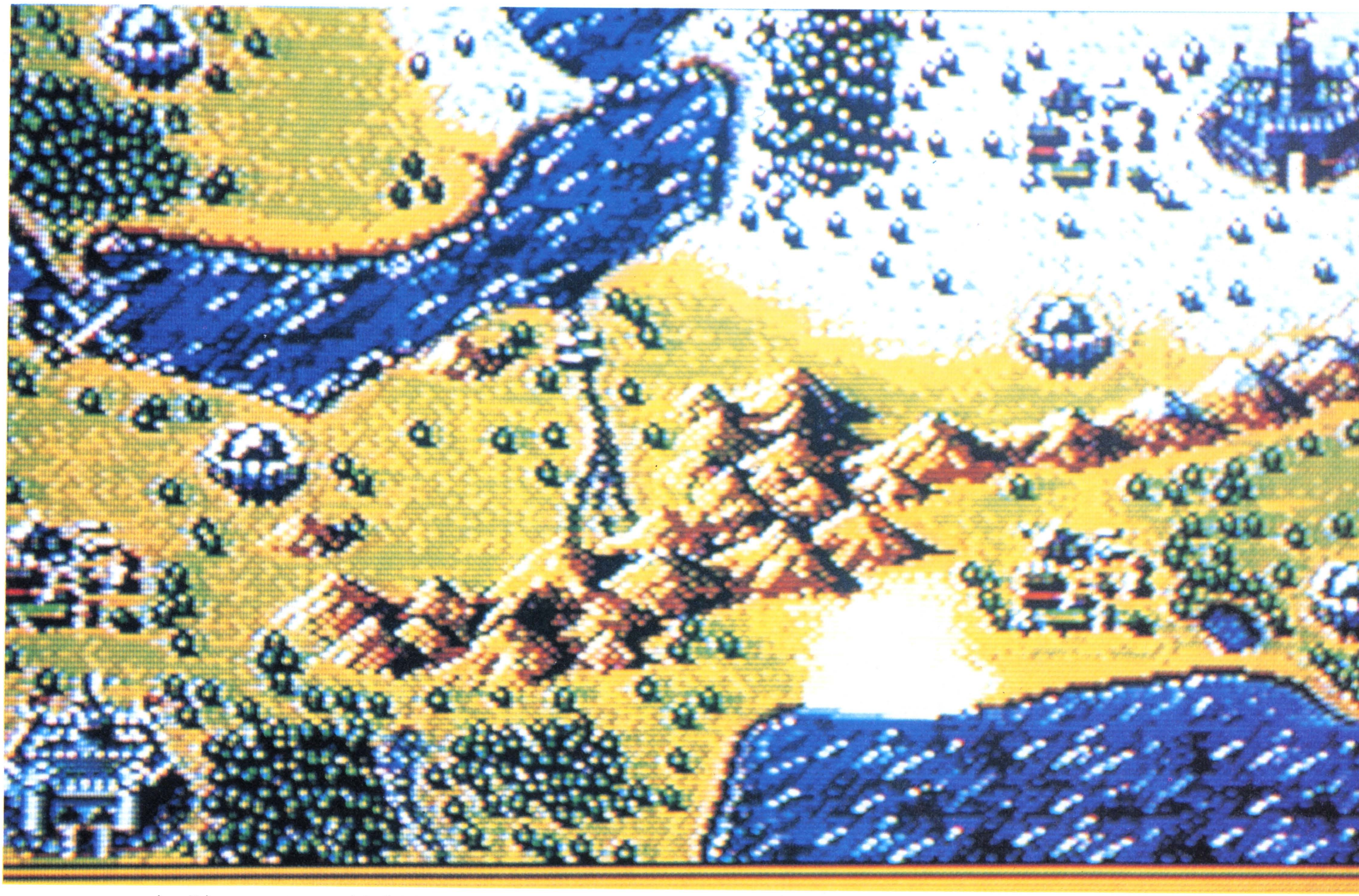
これぞモノホン
ROLE-PLAYING GAME特集
ザ・RPG

ピラミッドソーサリアン
ソーサリアン追加シナリオVol.3
ウィザードリィ4
マイト アンド マジック2
エグザイルII
ティル・ナ・ノーグII

これにて完勝!!
How To Win

ロードス島戦記
維新の嵐
スナッチャー
サイオブレード

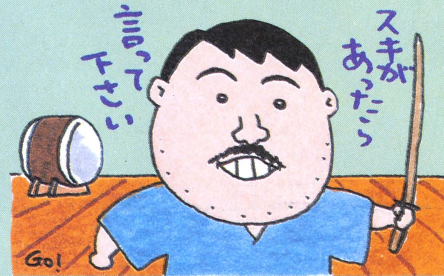
ゲームの達人



ゲームの達人をめざす若者たちよ、この道場に来たれ！　ゲームの達人にいたる道は遠く険しい。だが若者たちよ、案ずるなかれ。おなじみＳＬＧの神様・ビショップ小峯、毎日公園でゲートボールをしているという謎の美女・イボンヌ木村、ワーテニの鬼・いまりや長介の最強トリオが、キミだけにゲームの奥技を伝授するぞ。

達人道場その1
ガイアの紋章

道場主：ビショップ小峯



さあ、今月も厳しい修行の時間がやってきたぞ。もうすぐ正月、SLGにはもってこいの季節だ(どこが?)。先月に引き続き『ガイアの紋章』のキャンペーンモードが課題。みんな精進せよ！

キャンペーンモード必勝講座 第2回

先月は、前置きなしにいきなり実践編に入ってしまったけれど、みんなまごつかずに3つのシナリオを勝ち進むことができただろうか？　今回は前回のつづき、すなわちシナリオ4と5の必勝法を伝授する。ちょいとやっかいなシナリオだから、心してかかるように！

不屈の精神が勝利を呼ぶ！

みんなシナリオ3までクリアしているものとして話を進めたい。まず、「ガイア」を起動して、シナリオ3をクリアしたパスワードを入力してほしい。生産ポイントはいったい何ポイントあるだろうか？　もし50ポイント以下ならば、もういちどシナリオ1から戦い直したほうがいい。シナリオ4に挑戦するには、最低でも55ポイントはないと、必要なユニットが生産できないからだ。シナリオ4、5に登場する敵部隊はかなりの強敵で、よほどの運にめぐまれないと、規定ターン数以内に勝利をおさめることはできない。納得のいく結果がでるまでは、リセットを何度もくりかえそう。勝ち進むためにはしかたないことなのだ。



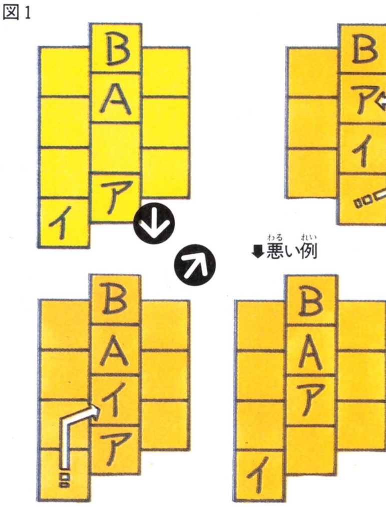
◎勝つための基本

キャンペーンモードは、生産ポイントの勝負だといえる。勝つなら1ターンでも早く勝たねば意味がない。よりよい戦果を得るために、以下のポイントに留意してほしい。

その1 ユニットの進め方で損をしていないか？

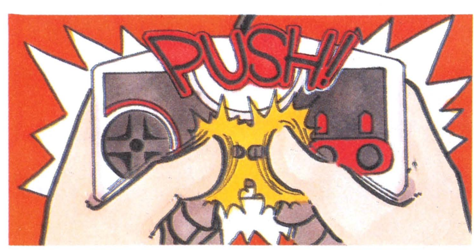
敵と味方が密集して戦っているとき、ただなんとなく先頭のキャラから順番に戦わせてはいないだろうか？　そういう戦い方をしていると、知らず知らずのうちに損をしていることがある。1回でも多く戦闘するためには、ユニットの進め方にも気を配らなければならない。例をあげて説明しよう。図1のような配置の場合、いきなり㋐でⒶを攻めるのはよくない。仮に㋐がⒶを倒したとしても、進行がそこでストップしてしまう。正しい方法は、まず、㋑をⒶの前に回りこませて攻撃する。㋑がⒶを倒せば、㋐がⒷのところへ攻め込むチャンスが生まれる。このように、ユニットの進め方次第で、戦闘回数が違ってくることを忘れてはいけない。

図1



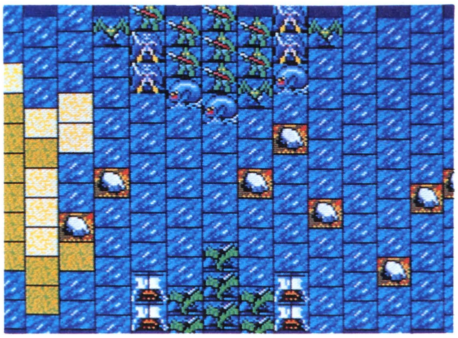
その2 リセットも手のうち

敵が「剣」、「技」などのやっかいな魔法を成功させた場合や、規定ターン数を超えたのに勝てなかった場合は、ズルズル戦い続けるよりも、思い切ってリセットして、始めからやり直して、よりよい成果を期待したほうがいい。長丁場のキャンペーンモードを戦いぬくには、フェアプレイの精神などよりも、ポイントのほうが大切。リセットも手のうちと割り切ろう。



イラスト／中野豪、かんなたかし

4.脱出船団



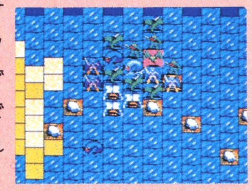
○キーポイント

このシナリオは、戦闘に入るまでが大変だ。まず最低55ポイントないとユニットがそろわない。ゲーム開始時「はがね」が成功しなかったら、あるいは敵の魔法（どんな魔法でも）が成功したら、ただちにリセット。また、第1ターンは先制攻撃できたほうが望ましい。

ドラゴンナイト3～4匹で強敵を囲み、さらにガレーシップで後方から砲撃する、というパターンで戦おう。

○ワイバーンをたたけ！

このシナリオに登場する敵でもっともやっかいなのは3匹のワイバーン。多少の犠牲は覚悟のうえで、ドラゴンナイト部隊で取り囲んで、やっつけよう。ガレーシップの援護も忘れずに。4ターンまでに掃討できなければ、リセット。



○おすすめユニット構成

ドラゴンナイト×7
ガレーシップ×4　計55ポイント

○選択する魔法

はがね

○敵ユニット構成

グレートイール×3　ワイバーン×3
ウイングナイト×4　半魚人×8

○「はがね」を成功させる

ダークのユニットは、ライトのユニットに比べて耐久力が高い。攻撃の成功する確率が同じだとすると、ライト側はかなり不利ということになる。そこで、その不利を帳消しにするために、「はがね」を絶対に成功させる必要がある。

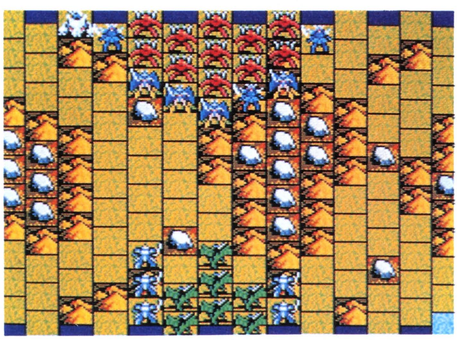


○敵の逃げ足を利用せよ

敵はユニット数が少なくなると撤退する。これを利用して、勝利ターン数を減らす。まずワイバーンを倒し、次に足の遅い半魚人を全滅させる。残った足の速い敵を1～2匹倒すと、あっという間に撤退するので、ターン数が減る。



5.トラップ



○キーポイント

このシナリオも、ずいぶんライト側に不利なユニット構成になっている。しかも敵が使う魔法はどれも物騒なものばかり。敵の魔法が成功したら迷わずリセットしよう。攻撃の手順とすると、まずドラゴンナイトでウイングナイトを攻める。その後、アーマーナイトと合流して、ガナーウルフやボーンディーノを倒そう。ただし、ダークアーマーとは関わりあいにならないほうがいいだろう。

○ドラゴンは山岳地帯へ

このシナリオでやっかいなのは、ガナーウルフの大群だ。ドラゴンナイトといえど、うかつに近づけば、集中攻撃されて一巻の終わりだ。そこで、ドラゴンは山岳地帯の上空にいるようにして、ガナーウルフの攻撃が届かないようにする。



○おすすめユニット構成

ドラゴンナイト×7～9
アーマーナイト×5　計50～60ポイント

○選択する魔法

技

○敵ユニット構成

ウイングナイト×4　ダークアーマー×3
ボーンディーノ×1　ガナーウルフ×11

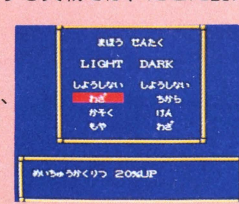
○敵が「力」を使ったら…

ユニット構成を見比べると、ダーク側の戦力のほうが圧倒的に有利であることは一目瞭然だ。このうえ敵の攻撃力がアップしたのではとても勝ち目はない。しつこいようだが、リセットも勝つための手段なのだ！　他の魔法についても同様。



○地味だが重要な「技」

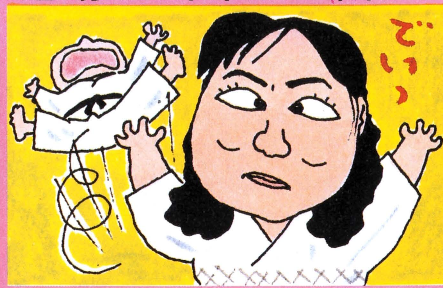
「技」の効用は「命中確率が20％アップする」という地味なものだが、防御力がやたらと高い敵を相手にする実戦では、たとえ20％といえどもおろそかにできない。強敵に勝つためには、必ずこの魔法を成功させなければならないのだ。



達人道場その2

あっぱれ ゲートボール

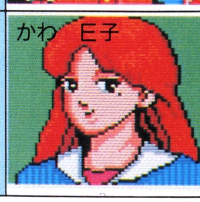
道場主：イボンヌ木村



ゲートボール必勝のヒケツとは、あくまでも身内にアマく、他人（敵）にキビシイ、徹底した自分主義である。そう、息子をデキ愛して嫁をいじめるオニの姑根性こそが勝利を獲るのだ！

5人のチーム編成は、まるでパーティアタックだ！

まずゲートボールを始めるには、チームのメンバーを5人選ばなくちゃいけない。で、下の表をちょいと見てほしい。個性豊かなキャラが全部で12人。この中から5人の組み合わせを選ぶのは、ほら、RPGでパーティのメンバーを選ぶのに似てるね。メンバーによって作戦も変わってくるよ！

	キャラ	テクニック	パワー	ラッキー	コメント
	バークはつだ	◎	×	△	⬅テクはあるけど、高齢のためスタミナ不足。長期戦になると不利だ。
	ぜこお ちょうこ	×	◎	△	⬅オバサンパワーでグイグイいくが、そのぶん細かいワザは苦手ね。
	ゆかわ ふくすけ	◎	×	△	⬅テクはバツグンだけど力がない。細かくキザむショットで勝負だね。
	ふりこみ まちお	○	△	×	⬅なかなかテクニシャンだけど、勝負に弱い。アガリ性なのだろーか。
	あおいろ しんこ	×	◎	△	⬅マルサの女はパワーでせめるのがトクイ。ただハズすと大きいぜ。
	つる つるのすけ	◎	△	×	⬅多彩なテクをこなす器用もの。でもツキはいまいちなんだよねえ。
	ふくだ みきひろ	×	×	◎	⬅おそれ多くも某政治家のそっくりさんが、ただのツキだけ男とは。
	おおの こまち	×	△	◎	⬅本番に強い、このオバさんのズブトさには見習うべきものがある。
	かけふ とらお	○	△	×	⬅デキるやつなのだ。ただ運が悪いだけなのさ。ね、カケフくん！
	にいか ぼる	×	◎	△	⬅力づくで勝とうとする気合いは買うが、たまにヤリすぎてウラ目。
	かわ E子	×	×	◎	⬅初心者だからヘタなのね。でも勝利の女神には愛されてるらしい。
	ふれい すいぞう	×	○	○	⬅ハデなショットが大好きな目立ちたがり屋。使いようによっては○。

例1 バランス型チーム

とりあえずブナンなチームを、と選んだこのメンバー。パワーで押すタイプ、テクにすぐれたタイプ、そして勝負運に強いタイプをブレンドしてみた。初心者向きかな。



例2 運だめしチーム

ゲームのコツがつかめたら、こんなチームで遊んでみよう。パワーいまいち、テクぜんぜん、ツキだけで勝負しようとゆー強気の女組。けっこう楽しめる顔ぶれだよ！



この画面めざしてがんばれ！



⬆試合に勝つとみんなでニッコリ記念写真！

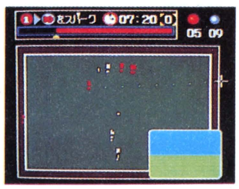
タッチ&スパークのテクで、でっかく差をつけろ!!

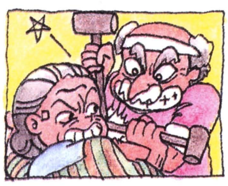
ゲートボールのルールで超大切なのが、このワザ。自分の球をだれかの球に当てると、その球を好きなように打つ権利が与えられるんだ。味方の球ならゲートを通過させてやり、敵の球なら、はるかコートの外にカッ飛ばしちゃえ。1回のターンに何度でもできるから、敵をひきはなすチャンスだ!

敵をつぶせ

自分の球の至近距離に敵の球がころがってたら、まよわずコツンと当ててやろう。そして、敵の球をできるだけ遠くにスパークする。このとき、その球が何番ゲートまで通過したやつかを考えて、わざと不利な場所に飛ばすんだ。特にゲートの近くまで寄せてある球を、ぜんぜん違う方向に飛ばしちゃうのは快感なのだ。そいつは、自分の番がきたとき、また苦労してゲートの近くに球を寄せなくちゃなんないワケだもん。つまりそれだけ、敵はゴールがおくれちゃうってワケね。まわりに敵がいくつもかたまってたりしたら、もーけもの。つぎつぎにタッチして、つぎつぎにコートの外へ追放する。これで、ドカーンと敵に差をつけられるね。それにしてもイジワルだなぁ。


⬆よし、敵の球にうまくタッチしたぞ!

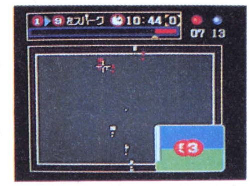

⬆どこに飛ばしてやろうか、まようのも楽しい。フフフ。

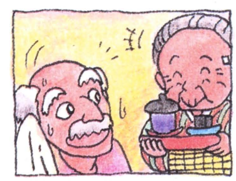


味方を助けろ!

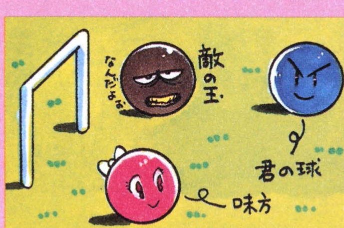
さて、さっきとは逆に、自分の球のそばに味方の球がいた場合。この場合も、まよわずタッチすること。そして、彼女(彼かもしれないけど)の球が、有利なポジションに行くように、うまくショットしてやろう。いちばんオイシイのは、次のゲート近くまで寄せてあった球を、通過させてやること。敵の場合と同じように、これも、ゲート近くに味方の球がいくつもあれば、最高にラッキーだ。次から次にゲートを通過させてやれば、みんなそろってゴールに一歩近づくってワケ。ただしこのワザは、敵の場合とちがって、とにかく飛ばせばいいってもんじゃないよね。ゲートを通過させてやるなら、自分にそれなりのテクも必要だ。大きくハズすと味方にうらまれるよ!


⬆味方の球にタッチ。ここからがテクの見せどころだ。

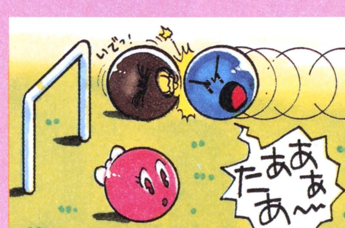

⬆ゲートめざしてスパーク! うまく入ってくれよ!



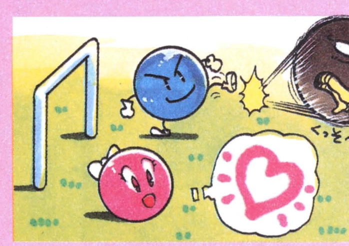
ワザの組み合わせで、こんな必勝ショットも!



⬆さて、この状態をごらんあれ。自分の球の近くに、敵の球と味方の球がひとつずつ。よし、連続ワザで、いくぞぉ!



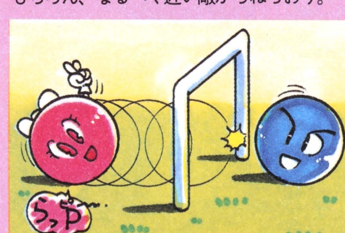
⬆まず、近くの敵の球にタッチ。これをはずすと、ただのアホだから慎重にね。もちろん、なるべく近い敵からねらおう。



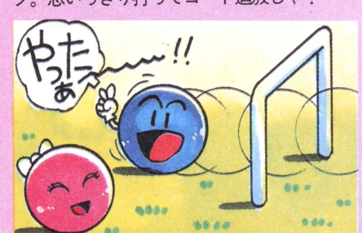
⬆うまくタッチをきめたら、なるべく遠くに、相手にとって不利な場所にスパーク。思いっきり打ってコート追放じゃ!



⬆さて、敵をスパークした後も、まだまだ自分のゲート通過はねらわない。次はそのまま味方の球にタッチしちゃうのだ。



⬆味方の球に当たったら、まずはそいつの球からゲート通過。ちょちょいのちょいで、ミゴトに成功。やったね!



⬆で、最後にゆうゆうと自分の球をゲート・イン。どーだ、スゴイだろ。1回のターンで敵を追い出し、味方を助けたぞ!

ただし同じ球に2度タッチすると反則よ!!



達人道場 その3

決戦！プロテニスワールドコート 第二回戦

遊びじゃないのよテニスは ハッハッ

勝編集部 VS NAMCOTチーム

すぺしゃる今村、ローラ高野、ビート剛の勝ワールドコート3人衆が実力世界NO.1を自負するナムコットチームに挑戦！　3人は仕事で徹夜明けの眠い目をこすりながら、決戦会場の矢口渡へと向かった…。さて、その結果はいかに!?



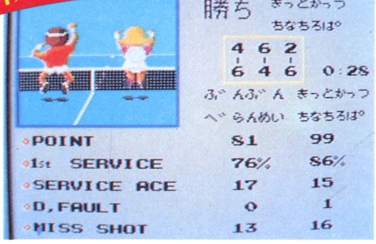
11月19日午後4時、激戦の火ぶたが切られた！

ダブルス　勝チーム　ローラ高野　ビート剛　VS　ナムコチーム　カルノフ　サラリーマン3号

「うちは絶対に負けませんよ」と言いながらも、キャラはなぶらっちときっとかっつを選んできた、このナムコチームの大胆不敵さに、試合前からこっちは早くもビビっていた。そして試合開始。第1セットは出足好調だった。しかし、4－2の勝リードで迎えた第7ゲーム目、サラリーマン3号が急用で席を外し、しばし中断。その後、流れがガラッと変わり第1セットを落としてしまった。第2セットから、ナムコは遊び半分、余裕の戦いぶり。結局、勝チームは敗れた。くやしい！今度は必ず勝つ。



善戦むなしく



➡善戦むなしくというよりも惨敗だね、こりゃ。

シングルス　勝チーム　すぺしゃる今村　VS　ナコムチーム　KON²

今村はえどまえ、KON²氏はあんくるさむ。第1セットは6－0で今村圧勝！　これはお見事。続く第2セットも連取して、勝利をものにし、勝NO.1プレイヤーの面目を保った。今村、よくやった！



勝のNO.1選手今村。



今村快勝!!



➡第2セットは、KON²氏も意地を見せたが…。

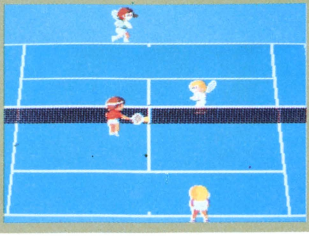
われわれ再び挑戦する

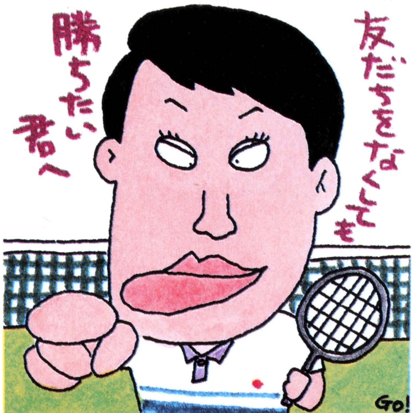
シングルスでは快勝したものの、ダブルスではハンデをつけてもらった上での負け。やっぱりナムコは強かった。敗因は練習不足。シングルスでは一流のローラ高野とビート剛だが、シングルスとダブルスとでは戦法がぜんぜん違うので、いいところなしだった。ようし、これからしっかり練習するぞ！　この号が発売される頃は、われわれは世界一になってるはずだ…。

ナムコット最強のコンビのテクニックはこれだ！

勝チームが得意とする"ボレー返し"もナムコチームにはうまくかわされてしまった。Nチームはタイミングをはずすのがじつにうまい。ポイントは、ⒶⒷボタンの使い分けと、絶妙なフットワーク。このへんをわれわれはじっくり研究して、リターンマッチに挑むぞ！

➡目の前にボールがきても、前衛はわざと空振りし、後衛にまかせる。ボレー返しをかわす方法のひとつだ。





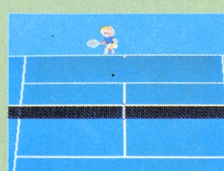
いまりや長介の
ちょっとズル技

ズル技!? オレ、ズルなんてしたくないよ〜っ！……な〜んて言っているキミはまだ甘い。弱肉強食のワールドコート戦国時代を生き抜くためにはズル技は必須課目なのだ！（特別講師いまりや）

こすりサーブでエースをねらえ！

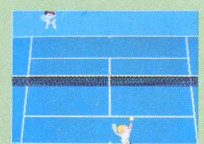
ズル技第1弾はクイックサーブだ。普通なら①または⑪ボタンでトスを上げ、もう1回ボタンを押してサーブするよね、ところが①⑪ボタンをこするようにして押せば（イラスト参照）、トスを上げたか、上げないかのうちにサーブが打てる。意表をつくにはもってこいのサーブだぜ。


⬅①→⑪の順にこすれば90%成功する。


➡あっという間のクイックサーブだせっ！

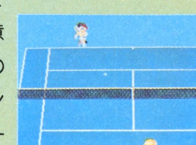
これはせこい！じらしサーブ

トスアップしたボールをすぐに打たずに1、2回トスをくり返そう。こうやってじらせば、相手の気がフッと抜ける。その瞬間、サーブを打つのだ。サーブレシーブのタイミングをはずすのに効果的だぞ。


⬆あんまりしつこくやると、嫌われるのだ。

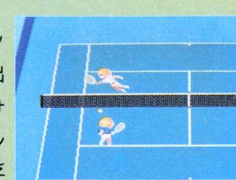
チェンジアップサーブ

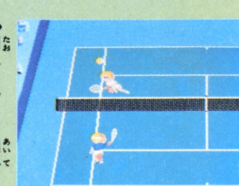
タイミングをはずすサーブをもうひとつ。ファーストサーブを⑪ボタンで打つのだ。この技はたまぁに使うこと。しょっ中⑪ボタンでサーブしてたら意味ないからね。①ボタンと⑪ボタンでサーブのスピードに差がある選手ほど有効だぞ。


⬆相手はタイミングをはずされて空振りだ！

必殺！一人時間差ボレー

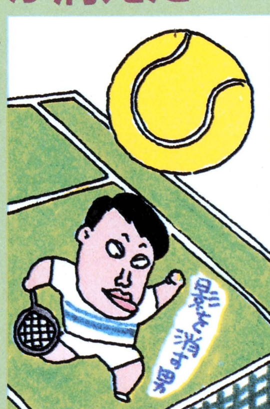
これはスマッシュ返しを防ぐテクニックだ。ロブを返され、相手がネットに出てきたら、スマッシュを打つと見せかけてわざと空振りしよう。ここでスマッシュ返しをキメようと思った相手は、拍子抜けする。"ぶんぶん"や"きっとかっつ"など、とびつきありの選手はヘタすりゃ倒れ込んじゃうよね。そのスキにワンバウンドしたボールを打ち返しちゃえばOK。2度とも空振りしないように気をつけよう。

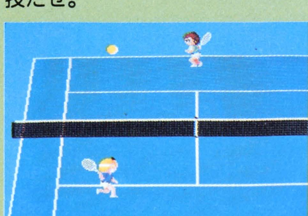

⬅早いタイミングでボタンを押し、空振り。

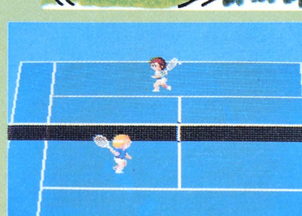

➡倒れちゃった相手は起き上がれずボウ然。

あっ!? ボールの影が消えた

相手のネットにつかれたときはロブだ。ロブをコートの奥深くに返して、相手をネットから離し、そのスキに今度は自分が前に出る。このとき、ロブが浅いとスマッシュされてしまうが、このズル技を使えばだいじょうぶ。ロブを打ったら、打球のコースといっしょに自分も走っていくのだ。ボールの影を隠しちゃおうってわけ。これで相手はボールを見失ない、スマッシュしづらくなる、へっへっ、これはこそくだろう。でもけっこう大事な技だぜ。

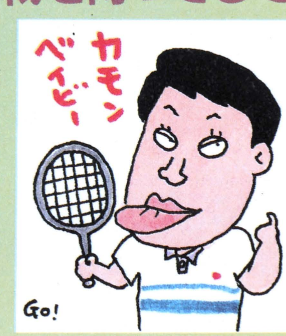



⬆ロブを打ったと同時に、マイキャラでボールの影を隠しながら前へダッシュ！


⬆おっと、ボールも影も消えちゃってどこにいったかわかんなくなっちゃった。

読者諸君からの挑戦を待ってるぞ

㊙編集部では『ワールドコート』対戦者を募集中。腕に自信のあるヤツは今すぐハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書いて、㊙PCエンジン編集部『決戦ワールドコート係』まで送ってくれ。もちろんダブルスの挑戦でもOKだ。試合に勝ったやつには好きなPCエンジンソフトをプレゼントしちゃうぜ。ハガキ待ってるぞ！



イラスト／中野豪、かんなたかし

PC移植市況月報

発行所
ゲームの達人情報局
1988年12月26日発行
第2号

PCエンジンに移植されたらいいな〜ベスト20チャート

順位	累積ポイント(今回分)	前回	ゲーム名	オリジナル(移植版)	ウリ
1	490(252)	3	Y'S	PC(FC・セガ・MSX)	前回3位から、一気に1位の栄冠を獲得。もとがパソコンゲームなのに人気はすごい。
2	484(15)	1	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	今月の得票数は、大幅に減少。先月の勢いはいったいどこへいったのか……？
3	312(134)	4	グラディウスⅡ	ARC(MSX・FC)	着実に票が入って1ランクアップ。FC版も出たことだし、エンジンにも、ね!?
4	295(120)	5	大魔界村	ARC	この号が出るころにARCでお目見えするハズなのに、人気の高さは!?
5	265(20)	2	スーパーマリオブラザーズ	FC	『ドラクエ』同様、やや下降ぎみ。永遠の人気ソフト……と思ってたんだけどね。
6	214(147)	11	オーダイン	ARC	先月11位から一気にジャンプ!! 誰にでも受け入れられるシンプルさが人気の秘密。
7	180(21)	6	ベストプレープロ野球	FC	アクションものよりシミュレーションの方が、最近ではウケてるようで……。
8	144(93)	18	獣王記	ARC(MD)	MD版の人気のせいだろうね。いきなり18位から8位だ!! 今後も期待できそう。
9	142(56)	9	ソーサリアン	PC	前回と変わらず。戦国・ピラミッドなどのバリエーションの豊富さが人気。
10	132(132)	―	イメージファイト	ARC	初登場で10位!! ゲームでも人気の高速縦スクロールシューティングだ。
11	121(52)	10	アフターバーナー	ARC(セガ)	『ギャラクシーフォース』や『パワードリフト』とは違ったスピード感が気持ちいいね。
12	120(54)	12	超絶倫人ベラボーマン	ARC	A・B同様、前回と変わらず。ところで、ボタンの強弱はどうやって判断するのか…
13	110(13)	7	燃えろプロ野球'88	FC	同じ野球では、『ベスプレ』の方が人気。そろそろPCエンジン版も考えてほしいね。
14	96(8)	8	源平討魔伝	ARC(X68K・FC)	ARCから消えると人気が下降するものが多い中、この健闘は立派のひと言。
15	83(83)	―	ラストハルマゲドン	PC	初登場。主人公も敵もモンスターという変わり種のRPGだ。
16	78(78)	―	メタルホーク	ARC	これも初登場。ナムコ初のヘリコプター体感ゲーム。上昇・下降の感覚が気持ちいい。
17	73(73)	―	アウトライン	ARC(セガ)	なぜか今月になって登場。先月号で登場しなかったのが不思議なくらいだ。
18	71(6)	13	ファイナルファンタジー	FC	『F・FⅡ』の登場で下降したのか？ PCエンジンで『Ⅱ』なんて無理かなあ。
19	69(5)	14	ロックマン	FC	『2』の移植を希望する声の方が多いみたい。先月より5位ダウンした。
20	67(4)	15	ファミコンウォーズ	FC	『ロックマン』同様、自然に落ちてきた感じ。ネクタリスみたいなシステムだといいね。

ドラクエ人気下降ぎみ、Y'S急上昇!!



⬆パソコンからスタートして、他機種にも幅広く移植された『Y'S』シリーズ。エンジンには？

前号と比べて10位以下に大変動。『獣王記』はMD版の出現で火がついたのか、一気に8位まで浮上した。これは、今後のチャートに影響するかもしれない。逆に、『ドラクエ』や『スーマリ』といった超人気ゲームが早くも下降ぎみだ。もうそろそろ『Y'S』や『グラⅡ』といった新世代のゲームにとって代わられる時期なのか、それとも、ゲームの人気サイクルがいかに早いかを物語っているのか……。来月のチャートが楽しみだね!!

ハガキで投票しておくれ！

PCエンジンに移植してほしいと思うゲームを、右のようにハガキに書いて送っておくれ！参加者の中から抽選で、毎月5名に希望のPCエンジンソフトをプレゼント。あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㊙PCエンジン編集部 「移植」係

☆移植希望
『ザナドゥ』
☆欲しいソフト
『R-TYPE』

住所 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
名前 ㊙太郎 12歳
03(221)9900

 ※写真は『Y'SⅡ』です。 ☆記号の説明 FC…ファミコン PC…パソコン ARC…アーケード MD…セガ・メガドライブ X68K…X68000

インフォメーション

周辺機器やイベントなど、PCエンジンに関連した情報を、各種とりそろえてキミに送ろう!

CD-ROM²アイドルコンテスト開催

PCエンジンファンの女の子、注目!CD−ROM² のソフトに出演できて、そのうえ歌手にもなれちゃうというビッグなコンテストが実施されるんだ。それは、「CD−ROM² 第一回アイドル・コンテスト」(主催/株式会社ハドソン、協力/バーニングプロダクション・日本電気ホームエレクトロニクス株式会社、協賛/レコード会社各社)

応募者の中から選ばれた20名が、CD−ROM² のソフト『アイドル創造プログラミング(美少女学園)』(仮称)に出演できる。また、ミスCD−ROM² に選ばれた人は、歌手としてレコードデビューできるほか、CF出演のチャンスもある。第二次審査で残った20名にも、レコードデビューのチャンスが与えられるんだ。

男の子は、ガールフレンドやお姉さんや妹を推薦しちゃおう。というのは、このアイドルコンテストには推薦システムもあるんだ。推薦した人がミス、準ミスに選ばれたら、推薦者も5万円を手にすることができる。規定の応募書類に推薦文を添えて応募しよう。

なお、応募先・問い合わせ先は、以下の通り。

〒162 東京都新宿区市谷田町3−1−1
ハドソンビル　株式会社ハドソン
CD−ROM² アイドルコンテスト係
電話　03(235)2068



⬆これは、ビッグなイベントだ! 明日のスターはキミかもしれない。

応募資格	満13歳〜18歳の健康的な女性。※ただし、企業または、レコード会社と契約している人は不可。
応募方法	次の(ア)と(イ)を郵送。(ア)履歴書(身長・体重・スリーサイズ・自己PRを明記)/(イ)3か月以内に撮影した顔と全身のカラー写真各1枚。それぞれの写真の裏に住所・氏名・年齢(生年月日)・電話番号を明記。履歴書・写真は返却されない。
応募期間	'88年12月25日〜'89年1月20日
選考方法	第1次審査…書類審査、本選出場者50名を選出。/第2次審査…面接により50名の中からCD−ROM² ソフトに出演できる20名を選出。/中間・最終審査…CD−ROM² ソフトに参加する一般のプレイヤーの人気投票にて決定。
発表	'89年2月下旬…第2次審査(20名リストアップの発表)/'89年7月下旬…中間審査(ソフトにより人気投票結果)/'89年12月上旬…最終審査(ミス・準ミスの発表)
賞品	ミスCD−ROM²(1名)…100万円と豪華副賞(衛星放送受信システム付大型テレビ)/準ミスCD−ROM²(2名)…25万円とPCエンジン・CD−ROM² フルセット/2次審査で20名に選ばれた18名全員にPCエンジン本体。

ジョイスティックとタップの新製品

—XE-1 PROHE—
—X-HE2—

XE−1PROHEは、「1ドットの精度にチャレンジ」というキャッチフレーズで発売されている、XE−1PROのPCエンジン対応版だ。価格は¥9,500。8方向・4方向の切り替えができるほか、タップ用の端子が側面に4つついており、本体とあわせて5人までプレイ可能。X−HE2は、2人プレイ用のマルチタップで、価格は¥1,600。2人プレイを手軽に楽しみたいキミにピッタリ。両製品とも電波新聞社より発売中。



⬅回転式のショットパネルだ。



⬅デザインもカッコイイね。

NCSのブランド名 YOU-ING メサイヤに決定

『ガイアの紋章』でおなじみのNCS(日本コンピュータシステム株式会社)のブランド名が「YOU−ING(ユーイング)・メサイア」に決定した。英語の「MESSIAH(救世主)」にヒントを得たもの。また、シンボルとして、「ペガサスマーク」を用いる。今後も「NCS」は会社の略称として引き続き使用され、「メサイア」はプロダクトのブランドを表す。



⬅ブランド名発表会は、はなやかな雰囲気の中で行われ、非常に盛りあがっていた。

『ガンヘッド』映画とゲームを同時に製作開始



⬆これがガンヘッドだ! これだけで、映画のできばえも想像がつく。

SFXロボット・アクション・ムービー「ガンヘッド」の制作が発表された。この映画「ガンヘッド」の公開と同時期に、映画にもとづいたPCエンジンソフトがハドソンから発売されるんだ。人類を支配しようとする巨大コンピュータに立ち向かう青年ブルックリンが主人公。重装甲機動ロボット「ガンヘッド」の活躍が見ものだぞ。'89年7月から東宝系で公開の予定。

〈映画の制作スタッフ〉制作総指揮…山浦栄二/監督・脚本…原田真人/特技監督…川北紘一/キャラデザイン…川森正治

マルカツアタックカードシステム

MAC

今月は『No・Ri・Ko』

イラスト、写真、情報満載の8枚のMAC。カードにはそれぞれの点数（単位はMAC）がついていて、規定の点数を集めて送ると、下の商品がもらえちゃうのだ！　MACには、毎号ついてくる分と、ウラワザ、読者ページなどで採用された人に贈られるスペシャルMACがある。㊙ファミコンのMACもつかえるよ！
カードのHP、MPの遊び方も考えてみてね!!

応募のきまり

①下の表を見て、欲しい商品に対する規定のMACを集める。同じMACは2枚までしか使えません。ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも使えます。
②規定のMACと、住所・氏名・年齢・電話番号・希望商品（12,14はソフト名）いままでのMACのなかで1番好きなものの番号を書いた紙を封筒に入れて送ってね（1～3の商品を希望する人は、住所と名前を書いた封筒に60円切手をはったものも同封してね）。

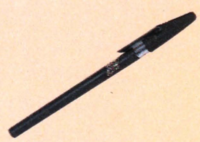
〈あて先〉　〒102 東京都千代田区九段南4-7-10 市ヶ谷KTビル4F　㊙PCエンジン編集部「MAC係」

カードを集めたら…

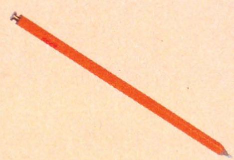
1 ㊙ステッカー 20MAC



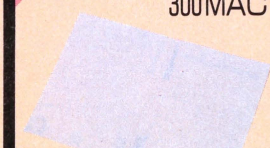
2 ㊙ボールペン 50MAC



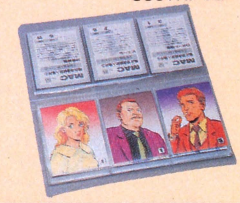
3 ㊙シャープペン 200MAC



4 ㊙専用原稿用紙 300MAC



5 MACホルダー 500MAC



6 ㊙テレホンカード 670MAC



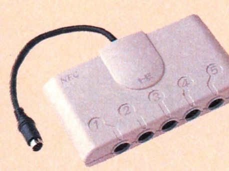
7 ㊙Tシャツ 1,200MAC



8 ジョイタップ3 1,500MAC



9 マルチタップ 2,100MAC



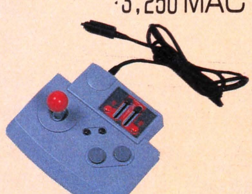
10 AVブースター 2,500MAC



11 ソフト(¥6,000以下) 3,000MAC



12 ターボスティック 3,250MAC



13 アスキースティックエンジン 3,500MAC



14 ソフト(¥7,000以下) 4,000MAC



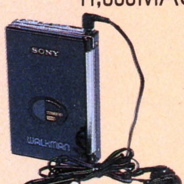
15 ラジコンカー 10,000MAC



16 カメラ 10,500MAC



17 ウォークマン 11,500MAC



18 セガ メガドライブ 12,500MAC



19 CDプレイヤー 13,500MAC



20 PCエンジン 14,500MAC








NoRiKo
こんにちは。
定期どうも
ありがとうございました。


NoRiKo
☆☆☆☆☆
範子とあなたは、
相性ピッタリよ！


NoRiKo
どうかしら？
すごくいい
他のはどう？


NoRiKo
○×○





5MAC No. 009

No・Ri・Ko①

小川範子

●本名 谷本重美 ●出身地 東京都
●生年月日 昭和48年7月20日（15歳）
●血液型 B型
●サイズ 身長156cm、体重43kg、バスト78cm・ウエスト59cm・ヒップ78cm
●歌手デビュー 昭和62年11月25日
●好きなファッション モノトーン
●好きな動物 犬 ●好きな食べ物 みそラーメン ●好きな色 黒、白、グレー
●特技 クラリネット ●趣味 ぬいぐるみ集め

HP 12 MP 7

2MAC No. 010

No・Ri・Ko②

小さな親切が……

キミがもしも定期券を拾ったらどうする？ もちろん駅に届けてあげるだろうね。そう、キミが拾った「谷本重美」っていう女の子の定期券が、実は小川範子ちゃんのものだったんだ。範子ちゃんから、お礼としてコンサートの招待状が届いたぞ。もちろん、キミはコンサートを見にいくよね。 コンサートの場面では、範子ちゃんの『こわれる』がフルコーラス流れるんだ。そして、コンサートが終わったあと楽屋に寄ったキミに、範子ちゃんのマネージャーさんから、意外なお願い……「範子と一日遊んでくれませんか？」。

HP 10 MP 6

1MAC No. 011

No・Ri・Ko③

ブティックで

範子ちゃんとデートすることになったら、どんなデートコースにしようかって、きっと悩んじゃうだろうね。この『No・Ri・Ko』では、原宿・渋谷・六本木・軽井沢の4つの場所を選べるようになっているんだ。

ファッションの街・原宿に行くと、ブティックで買物ができるぞ。範子ちゃんがいろんな服を試着するから、どの服がいちばん似合うか、キミが見立ててあげよう（範子ちゃんはモノトーン系のファッションが好きなんだって）。まるでファッションショーみたいで楽しいね。さあ、キミのファッションセンスを発揮しよう！

HP 8 MP 5

1MAC No. 012

No・Ri・Ko④

食事をしよう

渋谷に着くと、「おなか、すきません？ なにか食べましょうよ」だって。よし、範子ちゃんといっしょに食事に行こう。メニューは、ルーレットで選ぶんだけど、ルーレットにはハズレもあるから気をつけよう。何も食べさせてあげられなかったら、範子ちゃんがかわいそうだよね。とってもおいしそうに食べる範子ちゃん。もしかしたら、すごいグルメなのかも!?

ところで、範子ちゃんの好きな食べ物はみそラーメンだって。キミは範子ちゃんにみそラーメンを食べさせてあげられるかな？

HP 5 MP 3

5MAC No. 013

No・Ri・Ko⑤

ディスコで

六本木といえば、ディスコ。「私、ディスコって行ってみたいな」って言う範子ちゃん。「範子に踊り教えてくれません？」なんて言われちゃったら、もちろんOKしちゃうよね。「オレ、盆踊りしかしたことないんだよ～」っていうキミでもだいじょうぶさ。『No・Ri・Ko』のディスコは、とってもカラフルでメルヘンチック。コントローラーの✚ボタンを押して、範子ちゃんに踊りを教えてあげよう。キミの自慢のコントローラーさばきで、上手に踊らせてあげれば、きっと範子ちゃんも感激してくれるんじゃないかな！？

HP 10 MP 8

2MAC No. 014

No・Ri・Ko⑥

相性占い

そろそろデートも終わりだな……と思ったら、突然雨が降り始めた。範子ちゃんの部屋で雨やどりをすることになった2人。クイズやゲームをして、楽しく遊ぼう。範子ちゃんが2人の相性を占ってくれるんだって。「女の子は、短い髪より長い髪の方がイイ」とか、「遊びに行くなら海よりも山がイイ」なんていう、いろいろな質問に答えよう。範子ちゃんの好みをよく知っているキミなら、相性がいいと思うよ。2人の相性がピッタリだと、範子ちゃんも大よろこび。さあ、キミと範子ちゃんの相性はピッタリかな……！？

HP 8 MP 4

1MAC No. 015

No・Ri・Ko⑦

あっち向いてホイ！

ジャンケンポン。あっち向いて…ホイ／ ちょっと前に、はやったよね。範子ちゃんがアルバムを見せてくれるって言うんだけど、その前に、このあっち向いてホイで勝負。✚ボタンでジャンケンをして、方向を選ぼう。指で示した方向と、相手が同じ方を向いたら勝ちってことは、みんな知ってるよね。

勝った分しか写真を見せてもらえないから、がんばろう。もし負けちゃったら……何度でもチャレンジしよう。アルバムには、範子ちゃんが赤ちゃんのときの写真とか、秘蔵の写真がいっぱいだぞ～。

HP 7 MP 5

1MAC No. 016

No・Ri・Ko⑧

中本伸一

(勝)PCエンジンの、「中やんのピロートーク」でおなじみ、ハドソンのメインプロデューサー。PCエンジンに企画・開発段階からたずさわり、CDロムの、そして『No・Ri・Ko』の生みの親でもある。CDロムのためなら裸になってもよいと言い切る燃える男。

●出身地 札幌 ●年齢 30歳●星座 やぎ座
●血液型 B型 ●好きな女性のタイプ 山本陽子、八千草薫、池波志乃、太地喜和子
〈レターのあて先〉(勝)PCエンジン編集部「ピロートーク」係気付

HP 2 MP 1

これぞホンモノのハリアーだ!!

スペースハリアー

NECアベニュー／発売中／¥6,700

ども、またまた岩崎です。

今回のレビューでは、とてもたくさんの思い出が詰まった最新ソフト（変な言い方だけど、本当なんだな）『スペースハリアー』の話をしよう。

スペースハリアーは超々有名ゲームだから、いまさら紹介する必要もないと思うけれど、TVゲームを始めたところで、まだ初心者って人のために簡単に書いておこう。

『スペースハリアー』は、1985年にセガが発表した体感ゲームの第1弾だ。

このゲームは、当時としては画期的に美しいグラフィックと、その3Dグラフィックの、驚異的な速さ、動く台、華麗なサウンドなどを備えて、センセーショナルにデビューしたんだ。

それだけのインパクトを持ったハリアーは、大ヒットして、セガの体感シリーズを確立したんだけど、功績はそれだけじゃあない。

今のアーケードゲームの流れ、つまり巨大なスプライト、モノすごい色数、ハイスピードな動き、高度なサウンドといったものの先鞭をつけた、エポックメーキングなゲームといえるんだ。

それだけではなく、もっと大事なことに、ハリアーはボクの最も好きなゲーム、ベスト1ゲームでもあるんだな、これが。

で、いよいよ本題。

このゲームの家庭用ゲームマシンーパソコンへの移植が始まったのが、一昨年。

セガマークIIIを皮切りに、PC−6001、X68Kなどなど、ありとあらゆるマシンに移植されたんだ。

けれど、ハリアーマニアのボクには、どれ1つとして満足できるものはなかった。

というのも、どれにも決定的な欠点があったんだ。

たとえば、セガは本家本元が移植しただけあって、フィーリングはハリアーしているんだけど、グラフィックがちょっと悲惨。

PC−6001は動きは最高だけれど、グラフィックは最低。

X68Kは、限りなくアーケード版に近いんだけれど、なにかが、どこかがハリアーしていない。

とにかく、これは絶対にハリアーじゃないと言えてしまう、なにかすごい物足りなさがある。

で、ボクは、毎日「ナニカガチガウ」ハリアーをやりながら、アーケード版とそっくりのフィーリングの、グラフィックのいい、できれば、音も最高のハリアーがどこからか出ないかなー、なぁんてゼイタクな願いを持っていたわけ。

そんなある日。

心ときめく、ビッグニュースを聞いたんだ。

「ハリアーが、PCエンジンで出る！」

もしかしたら、PCエンジンが、願いをかなえてくれるかもしれない!?　ボクの胸は高鳴った！

指折り数えて待つことしばし！

編集部から「サンプルのROMが入ったよ」との電話を受け、ボクは市ケ谷に、爆走していった！

いざいざプレイ！

期待と不安のいりまじった気持ちでゲームをスタートしたッ！

しばらくして「ウーム」と、ため息を漏らしたんだ。

不満でじゃないよ。

ボクは、初めて満足できるハリアーに当たったと、感じていたんだ。

ただし、アーケードとそっくりとかいう意味じゃなくて、そのフィーリングにだ。

というのも、いかにPCエンジンといえど、しょせん家庭用。

アーケードとはハードに違いがありすぎる。

だからエンジン版のハリアーにも、他のマシンと同じように、欠陥はあるんだ。

たとえば、音がいまいちダサイとか、スプライトが消えるとか、キャラクターがイマイチ小さくて迫力にかけるとかね。

けれども、これらの欠陥を補って余りある、素晴らしいハリアーらしさ、ほかのハリアーには感じられなかった「爽快感」があるんだ。

この「爽快感」が、どこから来るのかといわれると、きっとPCエンジン版のスピードとグラフィックのバランスが取れているとか、操作が小気味いいとかの、小さな積み重ねが、それを生み出しているんだと思う。

そんなわけで、ちゃんとした『ハリアー』に会ったボクは、今ではますますPCエンジンに惚れているのでした。



➡見てのとおり、美しいグラフィック。これが、すっごい速さで動くんだよね。家庭用のマシンでここまでやってくれるとは、やっぱPCってエライと思う。

HIROMASA IWASAKI
岩崎啓真
『凄ノ王伝説』メインプログラマー

定吉七番(セブン)
秀吉の黄金

ハドソン／発売中／¥4,900

大阪人になりきって遊ぼーぜ！

昔、大阪で6年ほど暮らした経験があるとゆー、イボンヌ木村だす。いやあ、ほんまに大阪はええとこやった。食いもんはうまいし、着るもんは安い（今はDCブランド女のワタシも、その頃は船場おろし売りセンターで服買うてましてん）。ただひとつ、ええ男がおらんかったんは、なんでやろ。あの頃、定吉はんみたいな男がいたら、ワタシの人生も少しは違っていたかも……。

ま、それはともかく、ワタシは定吉はんのファンである（とつぜん標準語）。テレビの某線香会社のCMで「定吉つぁ〜ん」のコールを聞くたび、「そーゆうたら、定吉七番は、今頃どないしてはるやろ」などと、つい忘れたはずの大阪弁で考えてしまうほどである。ワタシがはじめて定吉はんと会ったのは、文庫本の『定吉七番は丁稚の番号』であった。このタイトルを聞けば、たいていの人はピンとくると思うけど、この「定吉シリーズ」は、あの超有名なスパイアクション映画『007シリーズ』のパロディだ（ほら、「007は殺しの番号」ってタイトルがあったでしょ。あれをもじってるワケね、ご参考までに）。原作を読んだことのないキミなら、ぜひ一読をおすすめしたい。おもしろくて、イッキに読めちゃうのだ。

ちなみに、原作者の東郷隆という人が、またとんでもない人生を送ってきた人なのだ。なにしろ、ある日いきなり思いたってアフガニスタンに戦争を体験しに行っちゃったとゆー、カゲキな人だもんね。『怒りのアフガン』のランボー先生もマッサオだ。そのへんの話は、デビュー作の『戦場は僕らのオモチャ箱』にくわしく書いてある。大友克洋のマンガ『気分はもう戦争』とかが好きな人なら、こっちのデビュー作も楽しく読めると思うよ（『気分はもう戦争』の原作者、矢作俊彦氏も登場するよん）。まー、そーゆー人だから、「定吉七番」みたいなユニークなパロディが書けるんである。東郷隆は、天才だあっ！



⬅大阪の人のメッセージは、もちろん大阪弁。しかも、話す人によって微妙にナマリがちがうの！

ああ、いかん、いかん、話がそれましたね。そう、ワタシはゲームの話をしてたのだった……。まず、このゲームで遊ぶためには、大阪弁に慣れてもらわなきゃーいかん。たとえば、ゲームの最初に「はじめて」か「前回のつづき」かを聞いてくる、あの基本的なコマンドさえ、「おはつ」と「おなじみ」なんて、ホカホカあったかい大阪商人コトバになってるのだ。このへんの工夫も楽しくて、ワタシは好きだ（関係ないけど、大阪には、散髪したてで友だちに会うと、「おはつ！」と叫んで頭をどつかれる、奇妙な習慣がある）。もちろん、ゲーム中の会話やコマンドも大阪弁だらけ。なかには「わらかす（笑わす）」なんてコマンドもあって、これは情報収集の大切なテクなんだけど、いかにもあの吉本興業を生んだ大阪らしいシカケだよね。

さて、ゲームのストーリーは、秀吉の宝のありかをしめす古文書をめぐる、東西の戦い。敵は、NATTO（関西人を目のカタキにする謎の組織）の工作員。キミは、もちろん定吉として、関西人の威信をかけて彼らと戦うのであーる。え？　なんで敵の名前がNATTOなのかって？　きまってるでしょ。関西人がなにより苦手とする食卓の天敵、納豆のことじゃないの。関西人を見わけるのはカンタン。納豆を食わせてみればいいのだ。もしそいつが「これ、クサっとるで！」と叫んだら、正真正銘の関西人なのである。



⬆へんなことをすると、へんなリアクションが返ってくる。これも楽しい。

そーゆーワケで、たとえキミが納豆大好き少年であろーとも、このゲームの中では関西人になりきって、NATTOと戦わなくちゃいけないのだ。そして、みごとに敵の手から古文書を取りもどし、大阪人のカガミとならなくてはいけない。まちがっても、納豆を食った直後にゲームをするなんて暴挙は、つつしみたいものである。ちゃんと歯をみがいて、口を清めてゲームにのぞむべし。そして不屈の精神で敵に立ち向かうのだ！それが、それがナニワのアキンドだっせ！

YVONNE KIMURA
イボンヌ木村
名前は(佐)はんがつけてくれたんでっせ

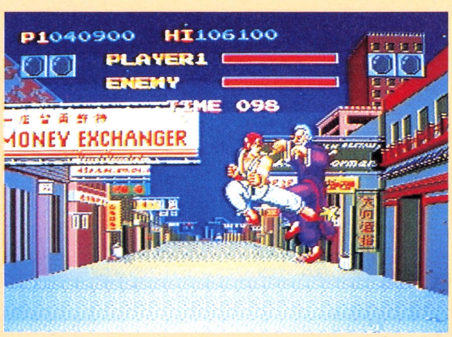
ファイティングストリート

ハドソン／発売中／¥5,980

多彩な技が魅力のアクション

PCエンジンを持っている人ならだれだって気になってしようがないハズのCDロム。もう発売してから1か月になるので、持っている人もいるんじゃないかな? ただ、値段が値段だけに「おもしろそうだから、欲しいなぁ」とは思っても、そうそう手に入れられるもんじゃない。毎月1本ゲームが買えるかどうかっていう、多額のおこづかいをもらっている人でさえ、1年近く貯めないと買えないものね。まぁ、みんなには「クリスマス」と「お年玉」という強い味方がいるから、実際にはもっと早く買えるだろうけど。

さて今回私がレビューするのは、そのCDロムゲームの第1弾『ファイティングストリート』。ゲーセンの『ストリートファイター』をPCエンジンに移植したものだ。人気の高かったゲームだけにみんな知っているとは思うけど、簡単に内容を紹介しておこう。このゲームは、プレイヤーが若き武道家KENとなって、日本、アメリカ、中国、イギリス、タイの各国に2人ずついる、個性豊かな対戦相手に勝ち抜いていくという、異種格闘技(?)アクションゲームなのだ。試合形式が3本勝負（2本取れば勝ち）ということで、1回負けてもまだまだ逆転の可能性があるから、なかなか燃えるゾ！ もっとも、強い敵なんかだと、苦労して1勝してもすぐに2連敗しちゃうから、結局は、敵のガッツポーズを見るハメになっちゃうんだけど……。



➡このゲームでは、自分のペースで闘えるかどうかが一番のポイント。敵の攻撃をきっちりと防御しつつ、効果的な打撃を与えるよう心がけよう。

このゲームにおける最大の魅力は、KENが使うことのできる技の豊富さだろう。敵との距離や技を出すタイミング、入れるレバーの方向、さらにはボタンを押している時間にまでかかわってくるのだ。これだけあるととまどっちゃいそうだけど、実際にプレイするときには全然気にならない（っていうよりは気にしているヒマがないといった方が正しいかな?)。また、特殊なキー操作をすることによって使える必殺技も魅力的。見た目もハデな「波動拳」(『ドラゴンボール』の「かめはめ波」みたいな技ね）をはじめ、3つある必殺技はどれもバツグンの破壊力をもっているから、ぜひともマスターしたいところ。

ただ、このゲームをしていて、つくづく思ったのがPCエンジンのパッドの操作性の悪さ。必殺技を出そうにも操作が思うようにいかないから、「波動拳」を出したつもりなのにただのパンチになっちゃうこともたびたび。もちろん、いつでも出せるってのも問題あるけど、敵の攻撃がないVSプレイモードでの練習時（2Pはだれもやらないで）でさえ思いどおりにいかないってのは、正直困った。私の腕が悪いのは認めるけどね。でも、何試合もこなした後の疲れた手で、細かな操作を要求されちゃあだれだってツライと思うよ。強い敵ほど必殺技が必要になるのはあきらかなんだから。これはジョイスティックを買うなりしてハード的に解決するしかないのが悲しいところだね。



⬆日本人なら日本語しゃべれよな。

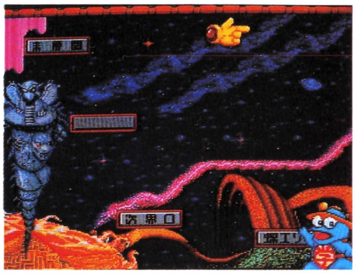
気になったことがもう1つ。これまたハードに関することなんだ。CDロムというメディアゆえの宿命なんだけど、ゲーム中にディスクを読みに入ったときの「空白の時間」が結構わずらわしいんだ。実際にアクセスしているのはほんの数秒と、ファミコンのディスク並みに待たされることはないけれど、それでもたびたび読みにいくとツライ。私はハードにもソフトにもくわしくないので、こんなことを書ける立場じゃないのはわかっているつもりだけど、なるべくアクセス回数を減らすような、効率のいい作り方をしていってほしいな。このようなアクションゲームの場合は特に、「ゲームのノリ」っていうのは重要だから、アクセスしている時間をも計算にいれた作り――たとえば「今データを読んでいるから待っててね」というよりは「さぁ、ここで一息ついて、次なる戦いにそなえよう！」みたいな感じ――をぜひともしてほしい。このゲームはそんな雰囲気を出そうとしてるけれど、まだ少し尻切れとんぼの感があるから改良の余地はありそう。

おっと、かなり話題がずれちゃった。ついでだから(?)個人的な希望を1つ。いろんな技が使えるプロレスゲームがやりたいな!!

WOLF NAKAMURA
ウォルフ中村
最近プロレスを観に行っていないので不機嫌な(!?)

新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！

ゲーム名／評論家	ドラゴンスピリット	ビックリマン大事界
	 ナムコ 発売中／¥5,500	 ハドソン CD ROM 発売中／¥4,980
極辛代表 岩崎啓眞  いくつもの締切を抱え、ソフトのバグに悩まされ、毎日苦労してるのに、とりつかれたようにコンピュータとつきあっている、このボクはバカです。	うーむ、素晴らしい音楽、割り切った面の移植、シンプルかつ滑らかな操作。なにをとっても、素晴らしい出来。ゲームマシンで出来るものとしては最高だろう。だが、アーケード版とX 68 K版をやった人間としては不満が残るのも事実だ。 ★★★★★★★☆☆☆	最初タイトルを見たとき、なんじゃこれはと思って、しばらく遊んで、気がつくとイジョーに時間が経っている。実に、ミョーにはまるソフトだ。ビックリマンが好きな人には、絶対のおすすめソフト。ただし、これのどこがデータベースなの？ ★★★★★★☆☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  いやぁ、時の経つのは早いもので、もう年の瀬。個人的に今年を振り返ってみると、ここに登場したり、パソコン通信をはじめたりと、いろいろあったな。	ホント、最近はゲーセンで人気のあったゲームを、PCエンジンでできる機会が多くなって個人的にもウレシイ。この『ドラスピ』もなかなかよく移植されていて、ゲーセン版で燃えた人なら、絶対満足できるデキだと思うゾ。 ★★★★★★★☆☆☆	CDロムの容量の多さを生かした「データベース型ゲーム」ということだけど、正直いってゲーム形式にする必要はなかったんじゃないかなぁ？　確かに500種近いキャラを飽きさせずに見せる方法なんだろうけど、ちょっと中途半端な感じがする。 ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 小野　泉  もういくつ寝るとお正月♡　お年玉でメガドライブを買う予定なの。これで三種の神器（PCエンジン、ファミコン、メガドライブ）がそろうんだ♡	青いドラゴンがマイキャラ、っていうのがかわってるよね。もちろんグラフィックはとってもきれいなの。でもゲームはシビアでハードなシューティングだから、グラフィックに見とれる余裕はないの…。シューティングが好きな人なら気に入るハズ。 ★★★★★★★☆☆☆	ビックリマンの“テレビ絵本”っていう感じね。クイズやイベントも楽しいわ。もちろんCDロムだけあってサウンド、グラフィックもバッチリ！　でもビックリマンが好きな年齢層でCDロムを持ってる人って少ないんじゃないかしら？ ★★★★★★★★★☆
辛口代表 ドーピン和樹  今年のクリスマスこそ彼女と2人きりで過ごそうと思ったのに…マンモス悲P!　そんなコいねえよう!!　てなワケでGF募集中のドーピン和樹だぜぃ。	気をもたせてくれたなぁ、このソフト。それだけに、デキはよくてあたり前。PCエンジン風にうまくアレンジされてるし。ただ、敵の弾のスピードが遅くて多いのが難度を上げてしまい、ちょっと難しい印象を与えるかもしれない。とくにパッドでは。 ★★★★★★★★☆☆	『No·Ri·Ko』に続くCDロムの新境地！CDの利点をうまく生かし、なんとなくアニメで紙芝居を見てるようで面白い。中高生ぐらいになるとちょっと敬遠しがちかな、とは思うけど、ビックリマンの世界の奥の深さを思い知らされ、驚嘆させられる。 ★★★★★★★★★☆
アンカーマン 怒濤久美子（ドクミ）  CDロム買った？　ドクミは、2着分の洋服をあきらめて買ったョ。	火を吹くドラゴンを操って、ビシバシ敵を倒していくシューティング。私はすぐやられちゃうけれど、シューティング好きには、この程度の難易度はあたり前なんだって。歌舞伎町で指先を鍛えようかしら。	ビックリマンシールの大百科がこのソフトなのよね。「スーパーゼウス」など、シールではなかなか手に入らなかったキャラも、このソフトなら見れちゃう。ビックリマンのことなら、ドクミは大博士よ。

イラスト／中野豪

ソンソンII	ネクタリス	ウイニング・ショット	私のメインディッシュ
			
NECアベニュー 1月27日／¥5,400	ハドソン 2月9日／¥5,000	データイースト 2月24日／¥5,500(予価)	
もとはカプコンのアーケードゲーム、『ブラックドラゴン』の移植なのだが、難易度はこちらがはるかに上だ。はっきり言えば、もう少しゲームバランスを考えて作ってほしかった。これではフツーの人は、あまりに遊べないではないか。 ★★★★★☆☆☆☆☆	画面が地味すぎて、ソンをしていると思うが、めちゃくちゃ面白い。ゲームマシンのシミュレーションゲームで、パソコンより強い唯一のゲームだろう。最初は簡単でだんだん難しくなる面構成といい、ハナマルつきのおすすめソフトだ。 ★★★★★★★★☆☆	ゴルフゲームに限らず、スポーツゲームではルールは決まっている。だから味つけが勝負だ。このゲーム、その大事な味つけが、わりとしっかりしているので、それなりに楽しめる。言い替えれば、無難な作りの平均的なゲームなのだ。 ★★★★★★☆☆☆☆	絶対の買いとして、『ドラゴンスピリット』、『ネクタリス』。この2つは、買って裏切られることはない。あといままでのソフトとあまりに違うが、ビックリマンが好きなら、『ビックリマン大事界』。
タイトルこそ『ソンソンII』だけど、内容は『妖怪道中記』みたいなアクションゲーム。上下左右にスクロールするのはいいけれど、上から飛び降りたら敵の上だった、なんてことがたびたびあるのがツライ。難易度がちょっと高めなのも気になるな。 ★★★★★★☆☆☆☆	元来のSLGがもっていた「とっつきにくくてめんどうくさい」というイメージを、グラフィックと演出で上手にカバーしたゲーム。これからSLGをやってみようと思っている人には、文句なくおススメ。ただし敵も結構強いので心してかかれ！ ★★★★★★★★☆☆	良くて悪しくもオーソドックスなつくりのゴルフゲーム。プレイヤー好みの選手を選べたり、トーナメントモードが用意されていたりと工夫は見られるのだが「これ！」というものがないのが残念。操作性自体は悪くないので、手軽に楽しめることは確か。 ★★★★★☆☆☆☆☆	今月のいち推しは『ネクタリス』。SLG初心者を十分に意識した作りには好感がもてる。ゲーム自体は似たものがパソコンSLGにあったけどね。エンジンでのSLGブームの火つけ役となれるか？
キャラクターがかわいいの♡　そのかわいいキャラクターが元気にアクションしちゃうのが気にいっちゃいました。ある程度までは誰にでも進めそうだけどキワめるとなるとちょっとキビシそう。ルートの選択が多いから方向オンチの私にはちょっと…。 ★★★★★★☆☆☆☆	すっごくオシャレなシミュレーションゲーム。各ユニットの性能を呼び出すコマンドの説明が親切でくわしいから、ゲーム中にマニュアルで調べる、なんて苦労がなくなりそう。もちろんVSプレイもできるから、友だちと一緒にハマれるわね。 ★★★★★★☆☆☆☆	グラフィックがきれいだし、操作法もけっこう簡単だから、入りこみやすかったわ。コンピュータが自動的にクラブを選んでくれるというのも、ゲーム初心者の私にはとってもウレシイ…。スポーツゲームの楽しさが私にもわかった気がします。 ★★★★★★★☆☆☆	アクション大好き少年少女には『ドラゴンスピリット』をおすすめ。バリバリのシューティングゲームよ。CDロムがあるなら『ビックリマン大事界』ね。小学生のいとこと一緒に楽しめそう。
最初はビックリマンのような印象があったけど、遊んでみるとゲーセン版『ブラックドラゴン』のリメイクなのだ。今ではあたり前風のアクションゲームだけど、ゲーム展開とパワーアップなどのバランスがなかなかいいので、長く遊べそうなゲームだ。 ★★★★★★★★☆☆	PCエンジン初の戦略シミュレーションだけに、地形効果だとかヘクスだなんてムズかしい単語がバンバン出てきて、普通の人には少々理解しづらいかもしれない。まあ、簡単に言えば陣取り遊びなんだけどねえ…。1Pよりも2Pの方がより面白い。 ★★★★★★☆☆☆☆	PCエンジンならではの4P同時プレイ可能というこのゲーム。選べる選手のデータの違いが、パワーしかはっきりわからない気がするのはちょっとおしいけど、操作方法もやさしいし、みんなでワイワイ遊べるスポーツゲームだと思う。 ★★★★★★☆☆☆☆	今月はアクションあり、シミュレーションありで、思わず迷ってしまうが、やはりビデオゲーム大好きな俺は『ドラスピ』を大推薦。後半難しくても、シューティングの面白さのツボは押さえてあるぞ。
昔ヒットしたFCの『ソンソン』のパート2なのよね。でも、前作と一緒にプレイしてみると、だんぜんPC版のほうがおもしろいっ！　ただ、マップが広くて、私迷子になっちゃった。ウェ〜ン（ウソ泣き）。	戦闘シーンが大迫力で、スゴ〜イ。SLGっていうから、画面に変化がなさすぎるかなっと思ってた私は、深く反省しました。恋愛もののSLGだったら、得意なんだけど。作ってくれないかな。	ゴルフをよく知らないゴクミも、これでやり方を覚えちゃった。自動的にクラブの選択や打つ方向をセッティングしてくれるんだもの。お医者様のパパに、今度本物のゴルフに連れていってもらおうっと。	PCエンジンが発売された頃は、遊ぶソフトが少なくてつまらなかったけれど、この頃は充実ってカンジね。CDロムも買ってよかったわ。

Fの事情ONビクトリー乱



伊達めがねの偽パラレルワールド②

NISEMON

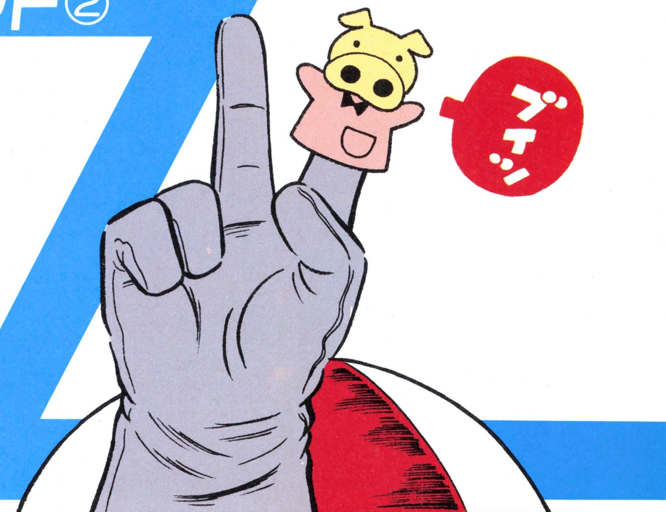
エフの事情2

F

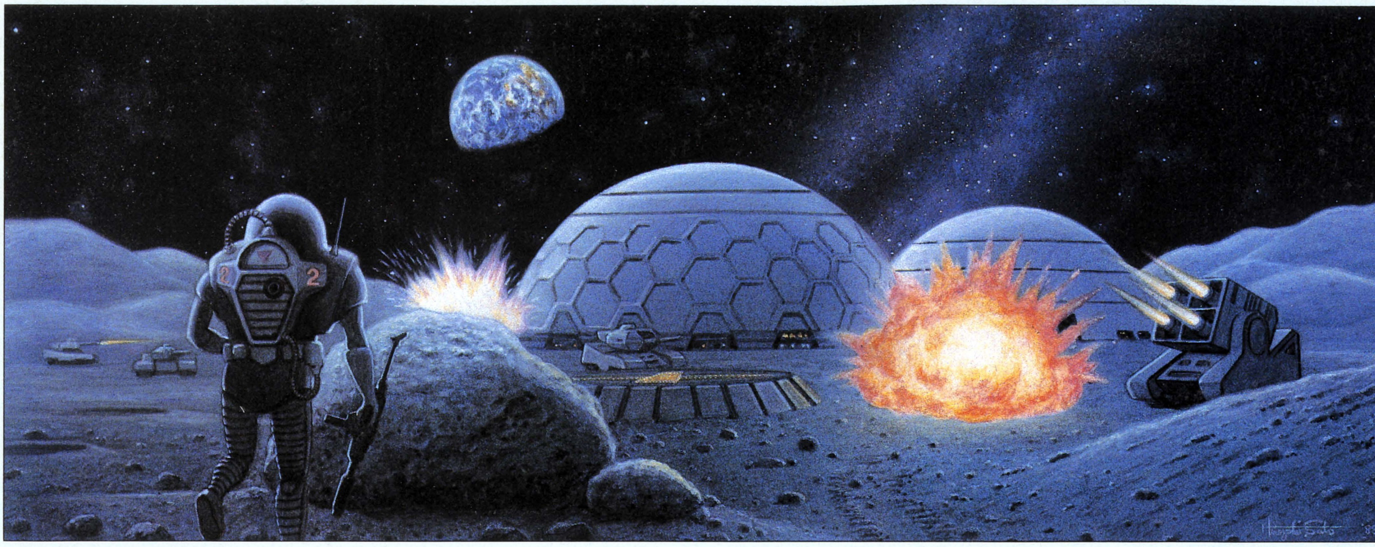
FUTSŪJANĒYO
×FUZAKENJANĒYO

ビクトリー乱

SCENARIO & DESIGN DATE-MEGANE







イラスト／佐藤弘之

㊓PCエンジン3月号は 1月30日㊊発売！

冬休みの友は？ ㊓PCエンジン！ お正月の友は？ ㊓PCエンジン!! てなわけで、㊓PCエンジンとともに年の瀬と、よいお正月をお迎えください。さて、次号のお知らせ。——期待のCDロム超大作『天外魔境』開発現場潜入ルポ、HOW TO WIN『ダンジョンエクスプローラー』、そして別冊付録『ネクタリス』完全攻略本と、春の新作のすべてがわかる!!

達人情報局

を始めます。PCエンジンのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報をドンドン流しますぜ！

旭川	0166(22)7400
東京	03(236)7200
大阪	06(700)5599
高松	0878(33)9700

急告 ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります）。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。
●あて先➡〒102東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㊓PCエンジン編集部「ライター募集係」

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛 北山のり子 吉田隆 久木敏行 高野潔 塚田正晃 高木陽一郎 平井秀 西川真紀 片岡英典 橋本理恵子 柳沢孝文 羽根正人 斉藤親信
Writers……藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 超音速 石田真也 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 佐藤武慶 増嶋健 竹下ひろし 岡田直子 草野公平 岡本敦行 イース 木村典子
Photographers……林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一
Designers……12 to 12（野口敏治 高見みなこ 藤井学）
オフィス アンカモン 斉藤和代
小林博明 岩沢須美子

月刊 ㊓PCエンジン 2月号
1989年2月1日／定価＝350円
雑誌コード 13575—2

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-221-9900
（販売部）03-817-8523
（広告部）03-817-8425
印刷所……凸版印刷



PC Engine
挑戦状
三蔵法師はあずかった。
助けたかったら
わたしの用意したワナを
くぐりぬけて来るがいい。
きさまのアイテムなど
痛くもかゆくもないわい。
ただし腕に自信のない奴は
ムダだからやめとけ ムハハハハ。
一月二十七日発売　魔物代表取締役
SONSON II
標準小売価格5,400円
©1989 NEC AVENUE LICENSED BY CAPCOM.



月刊PCエンジン 1989 2月号
1989年2月1日発行(毎月1回1日発行)
第1巻第2号通刊2号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)9861/編集部
定価・ふろく付・350円

T4911357502351 雑誌コード 13575-2